GUIA CURSO BÁSICO DE CARICATURA

200 IMAGENS EXCLUSIVAS PARA VOCÊ SE INSPIRAR

On line EDITORA

DESENHO
Acadêmico
Luz e sombra
Anatomia facial
Distorções
Expressões

APRENDA A FAZER CARICATURAS INCRÍVEIS

GUIA CURSO BÁSICO DE CARICATURA

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

G971

Guia curso básico de caricatura / João Costa. – 1. ed. – São Paulo : OnLine, 2014.
: il.

ISBN 978-85-8073-929-9

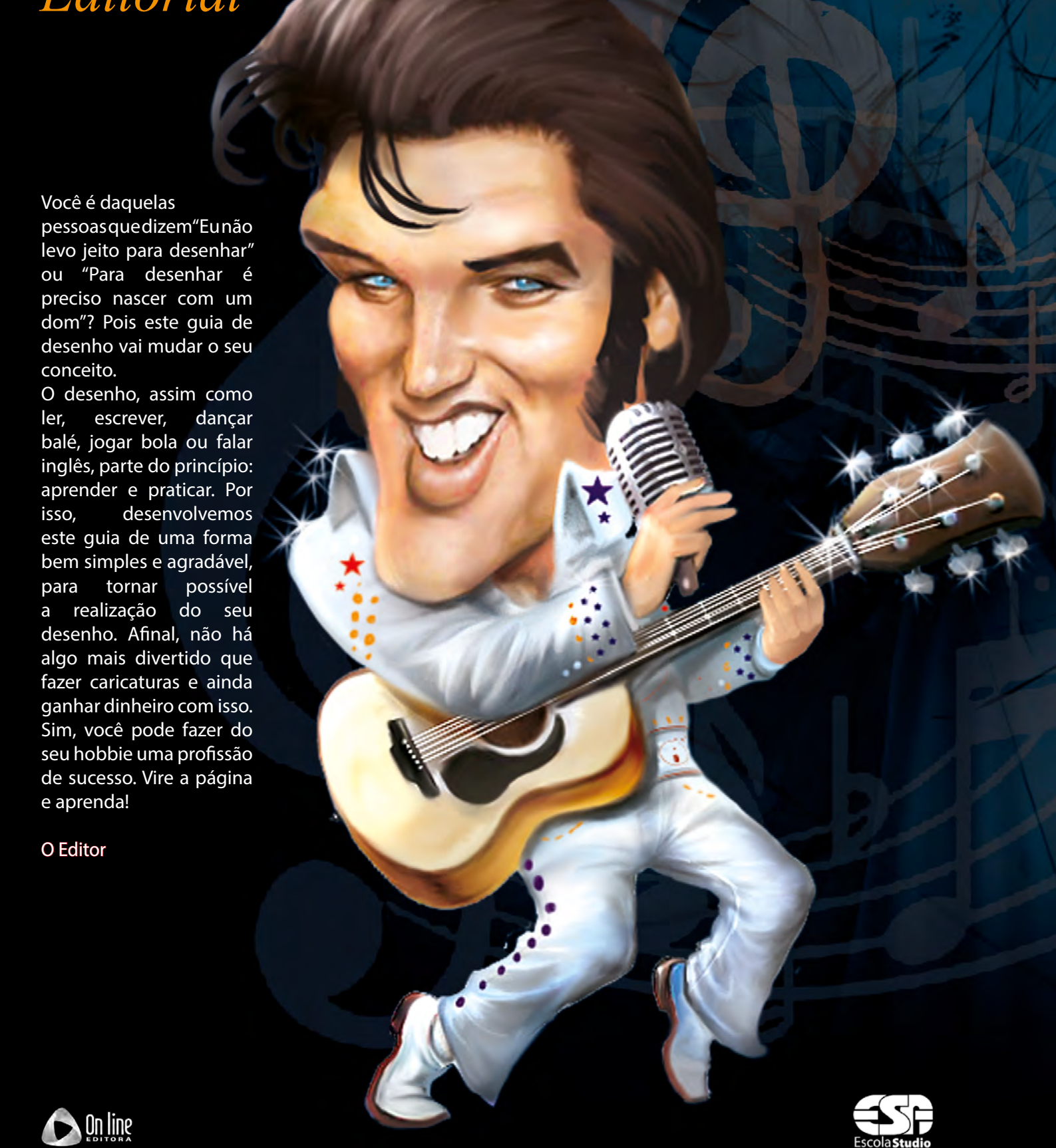
1. Caricatura e desenhos humorísticos. I. Título. II. Costa, João.

14-17690
CDD: 741.5

CDU: 741.5

11/11/2014 11/11/2014

Editorial



Você é daquelas pessoas que dizem "Eu não levo jeito para desenhar" ou "Para desenhar é preciso nascer com um dom"? Pois este guia de desenho vai mudar o seu conceito.

O desenho, assim como ler, escrever, dançar balé, jogar bola ou falar inglês, parte do princípio: aprender e praticar. Por isso, desenvolvemos este guia de uma forma bem simples e agradável, para tornar possível a realização do seu desenho. Afinal, não há algo mais divertido que fazer caricaturas e ainda ganhar dinheiro com isso. Sim, você pode fazer do seu hobbie uma profissão de sucesso. Vire a página e aprenda!

O Editor

PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • **VICE-PRESIDENTE EDITORIAL:** Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • **JORNALISTA RESPONSÁVEL:** Andrea Calmon (MTB 47714) • **EDITORAS:** Cynthia Marafanti • **REDATORA:** Marianna Martins Costa • **COORDENADORA DE ARTE:** Angela C. Houck (diagramacao@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Marcelo Rodrigues • **ASSISTENTE DE MARKETING:** Nathalia Lima • **CANAIS ALTERNATIVOS:** Luiz Carlos Sarra • **DEP. VENDAS:** (11) 3687-0099 (vendaatacado@editoraonline.com.br) • **DIRETORA ADMINISTRATIVA:** Jacy Regina Dalle Lucca • **ASSINATURAS:** assinatura@editoraonline.com.br • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: PRODUÇÃO:** Esa Studio de Artes • **DIRETOR EDITORIAL:** João Costa • **DIRETOR DE ARTE:** Bruno Paiva • **DESENHOS:** Bruno Paiva e Henrique Lima • **DIAGRAMADORES:** Bruno Paiva e Fausto Lopes • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: TEXTOS:** Henrique Silvério • **DESENHOS:** Leandro Silva, Carol Sartori ,Marcelo Assunção, Giovanna Perin, Adrielly Gomes , Enos Ometto, Elves Oliveira e André Bdois • Impresso por **PROL** • Distribuição no Brasil por **DINAP** • **GUIA CURSO DE DESENHO PARA CARICATURA** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Números atrasados com o IBC ou por intermédio do seu jornaleiro ao preço da última edição acrescido das despesas de envio. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br; Tel.: (0**11) 3512-9477; ou Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP.

Materiais de desenhos

Tipos de papéis

Existem diversos tipos de papéis que podem ser utilizados para a prática do desenho. Eles são classificados como: lisos, semi-rugosos, rugosos, texturizados e cartonados. Há, ainda, inúmeras opções de tamanhos. Porém, os mais usados para desenhar são o A3 (296 mm x 420 mm) e o A4 (210 mm x 296 mm).

Lisos

Os mais comuns são os papéis sulfite e layout com gramatura entre 30 g/m² e 240 g/m². Ambos os tipos são utilizados para a realização dos primeiros rascunhos.

Semi-rugosos

São os papéis Canson, Debret e Ingres. O Canson possui gramatura entre 60 g/m² e 280 g/m² e é utilizado como suporte para trabalhos em grafite, lápis integral, lápis dermatográfico, lápis de cor, lápis aquarelável, pastel seco e oleoso, carvão, guache, nanquim, aquarela, ecoline, tintas acrílicas e a óleo. Debret e Ingres aceitam grafite e lápis de cor, sendo excelentes para a composição de retratos.

Coloridos

Os papéis para desenho são encontrados em várias cores, como branca, amarela, azul, cinza, creme, laranja, marrom, preta, rosa, salmão e verde.

Rugosos

Os papéis Fabriano e Acqua são rugosos. O primeiro é próprio para trabalhos com pastel seco, carvão e giz, enquanto o segundo é adequado para pinturas em aquarela ou aguada.

Texturizados

Os papéis que possuem relevo em sua superfície são chamados de texturizados. Entre os mais comuns estão o linho, o casca de ovo, o feijão e o vergê.

Cartonados

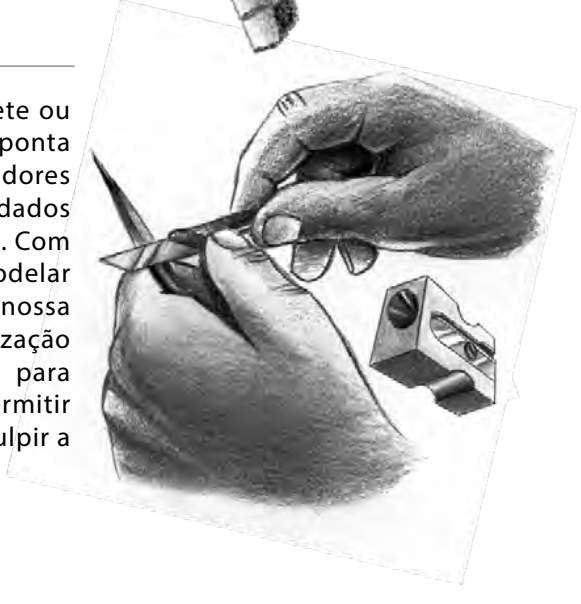
São papéis rígidos no formato A2 (420 mm x 600 mm), que servem para a aplicação de lápis de cor e tintas guache, acrílica e a óleo. Já os papéis cartão, colorset e paraná também são empregados na confecção de molduras (Passe-Partout) para as obras.

Apontador de lápis

É preferível usar um estilete ou canivete para definir a ponta do lápis, já que os apontadores comuns não são recomendados para a prática do desenho. Com o estilete, podemos modelar a ponta de acordo com nossa necessidade. A utilização do estilete é indicada para apontar o lápis por permitir que desenhista possa esculpir a ponta da melhor forma.

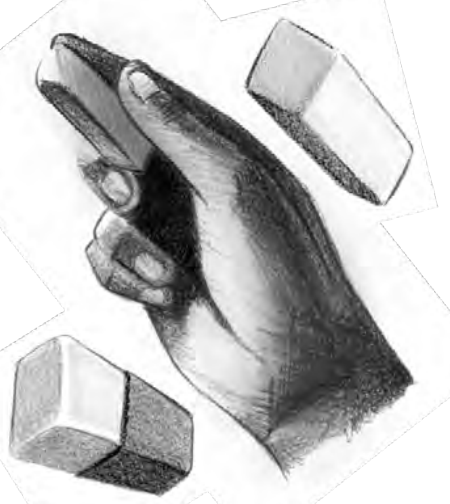
Lapiseira

Utilizada na criação de traços nítidos e definidos, a lapiseira é encontrada em versões com diferentes densidades, e pode ser identificada pelo número do grafite. Estão disponíveis nas numerações 0.3, 0.5, 0.7, 0.9 e 2.0, e são abastecidas com minas ou grafites cujas graduações variam do HB ao 6B.

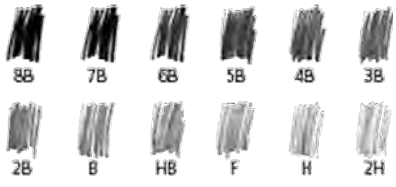


Borracha

Foi no século 20, com a descoberta da seringueira, que a borracha passou a ser produzida no Brasil. Hoje, já existem vários tipos: a branca comum, a branca plástica e a maleável. As comuns são as mais indicadas para apagar os desenhos; a plástica é ideal para apagar imagens feitas com lápis da série H, e a maleável, para a série B. Entre as vantagens da borracha maleável, está a possibilidade de moldá-la com a forma que o desenhista deseja. Para manter a borracha limpa e não borrar os trabalhos é importante lavá-la sempre com sabão ou esfregá-la em papel branco.



Tipos de lápis



O lápis é classificado de acordo com seu grau de dureza ou maciez, e sua identificação é feita por números e letras. Assim, temos os lápis macios, das séries 2B ao 8B; os médios, das séries B e HB, e os mais duros, das séries F e H ao 6H. Os grafites macios das séries 2B ao 8B permitem obter escalas tonais, que variam entre o cinza-claro e o preto-intenso, além de reproduzir texturas e volumes conforme a pressão exercida pela mão. Para esboços, prefira os lápis B e HB, pois eles não borram muito o papel. Os lápis das séries F e H ao 6H são usados, normalmente, na elaboração de desenhos técnicos. Se for possível adquiri-los, faça alguns exercícios com eles.

Exercícios

Como segurar o lápis

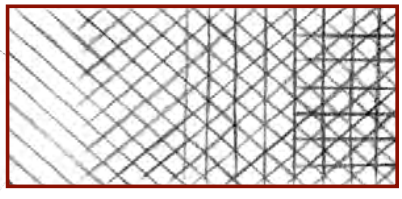
Não existe uma forma especial para segurar o lápis ao desenhar. Você pode escolher a melhor maneira de empunhá-lo. Todavia, há alguns exercícios que auxiliam a coordenação motora que são válidos conhecer, por exemplo: segurar um lápis a cerca de 4 cm de distância da ponta, sem pressioná-lo contra o papel, mantendo o pulso firme. Outra forma é mantê-lo abaixo dos quatro dedos, debaixo da palma da mão, entre o polegar e o indicador. No primeiro caso, use o dedo mínimo apoiado no papel. No segundo, erga-o um pouco, mantendo o pulso firme e articulando apenas o cotovelo ou o ombro. Nunca repouse a mão sobre o papel, pois isto limitará seus movimentos e tirará a fluidez do traço feito.

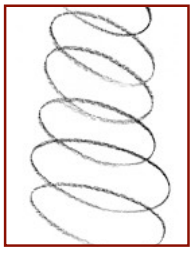
A posição ideal para segurar o lápis é com o dedo mínimo apoiado no papel para estabilizar a mão.

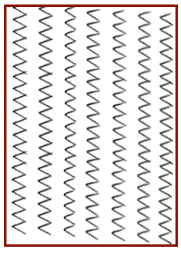
Esta posição, igual à usada para segurar o pincel, permite maior liberdade de movimentos.

Exercícios de relaxamento

Vamos aos primeiros traços com o intuito de "soltar" a mão para que traços possam fluir. Pegue um lápis de cada: 2H, HB e 6B. Trabalhe bem rápido e, sem se apegar aos detalhes, mova o braço inteiro, e não somente a mão e os dedos. Faça linhas paralelas na vertical, horizontal, diagonal e curvadas. Podem ser longas ou curtas. O objetivo aqui não é conseguir um desenho acabado, mas desenvolver sua coordenação motora.



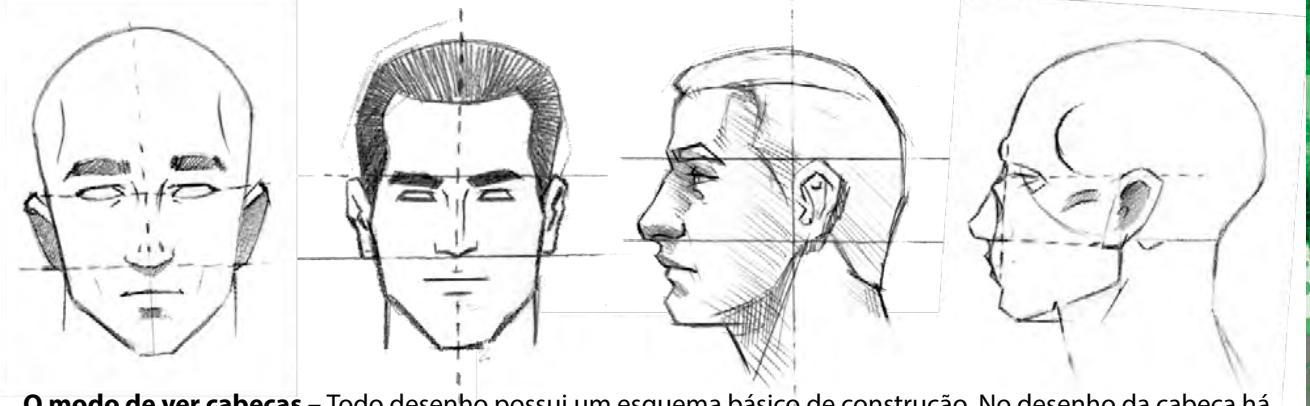




Rosto – Introdução

Como o tema proposto é a caricatura, então vamos conhecer inicialmente o rosto acadêmico. Por quê? É por intermédio dele que aprendemos as construções básicas importantes para todo e qualquer desenho. Assim como para fazer um bom retrato é necessário conhecer bem a anatomia, para a caricatura é importante o conhecimento da anatomia acadêmica para que se possa fazer a distorção do rosto de uma maneira que fique fiel ao caricaturado. Existem várias maneiras de caricaturar ou mesmo satirizar uma pessoa, seja ao vivo ou por foto: a primeira é a linear, que se dá apenas por traços simples; a segunda é por formas geométricas, como círculos, ovais, quadrados, retângulos e triângulos; e a terceira é por analogias, como quando você olha para uma fisionomia e a acha parecida com um animal, uma fruta, um personagem de história em quadrinhos ou algo similar. Neste ponto se dá a caricatura. Outros fatores importantes na caricatura são a postura e os trejeitos de cada pessoa, que podem transmitir uma fidelidade à caricatura, reforçando o desenho como um todo. Contudo, sua arte de caricatura deve ser bem executada para que seja apreciada por todos, até mesmo pelo retratado. Então, estude e pratique cada passo e cada detalhe deste guia curso.

Arte de ver e desenhar rostos



O modo de ver cabeças – Todo desenho possui um esquema básico de construção. No desenho da cabeça há pontos-chave como a linha vertical no centro, que determina a direção da cabeça, e a linha dos olhos, do nariz e da boca, que constrói todos a partir da medida do olho.

Toda construção é feita na forma linear e vazia para, então, começar a modelagem do rosto com a luz e a sombra, trabalhando cada detalhe em separado. Por exemplo: primeiro, desenha-se e finaliza-se um olho para, em seguida, fazer o outro. Assim, passo a passo, é feito o nariz, a boca, as orelha e o cabelo. Depois, segue o sombreamento do rosto com brilhos, contrastes, planos e volumes, feitos de maneira acadêmica e realista.

Além do esboço linear mostrado acima, há outras formas de ver e esboçar um rosto. À esquerda, há um rosto executado com linhas de hachuras, na qual a maior quantidade de linhas determina as áreas mais claras e escuras, bem como seus planos e volumes. À direita, temos um esboço em traços rápidos e retos. Contudo, sombreamento, planos e volumes são feitos com a técnica do esfumado.

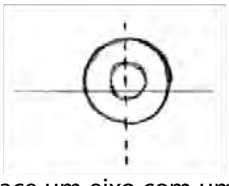
Olhos

Os olhos estão entre os elementos do rosto que mais chamam atenção, não só por exprimir beleza ou por sua capacidade de transmitir sentimentos, mas por ficarem quase sempre na altura de quem observa o rosto.

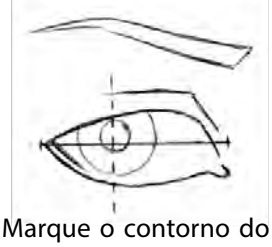
Porém, o importante é conhecer sua estrutura física, considerando pequenas e grandes variações de pessoa para pessoa. Pontos comuns todos nós temos: córneas, pupilas, íris e pálpebras, e estas são iguais em todos os indivíduos, mesmo que haja diferença de raças.

Construção básica

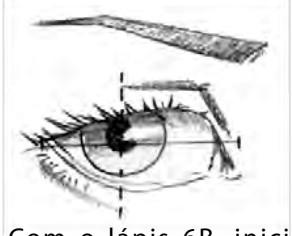
Frontal



1 – Trace um eixo com uma linha vertical e outra horizontal. Pouco acima da linha horizontal, marque dois círculos concêntricos, sendo o maior, a pupila, e o interno, a íris.



2 – Marque o contorno do olho com a forma elíptica sobre o círculo maior. A linha da pálpebra é um traço simples entre o olho e a sobrancelha. A sobrancelha se inicia mais larga à frente do olho e termina mais fina na parte de trás.



3 – Com o lápis 6B, inicie o sombreamento do olho com tonalidade mais clara. Reforce o contorno da pupila e desenhe os cílios.

4 – Trabalhe, agora, a sombra do olho com passagens do claro, meio-tom e tom escuro.

3/4

1 – Também iniciando pela linha de eixo, marque a pupila e a íris com uma forma próxima à oval.

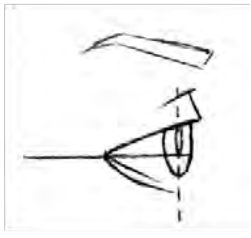
2 – Para marcar o contorno do olho, utilize uma forma elíptica mais larga à frente e estreita atrás. Com um traço entre o olho e a sobrancelha, marque a linha da pálpebra. A sobrancelha continua mais larga à frente do olho e fina na parte de trás.

3 – Comece o sombreamento para dar aparência ao olho. Os traços devem estar sempre em uma só direção. Deixe o contorno da pupila mais escuro e desenhe os cílios.

4 – Trabalhando com tonalidades entre claras, meios-tons, escuras e fios, procure dar realismo ao olho.

Perfil

1 – Trace uma linha horizontal e um eixo vertical e, depois, marque a pupila e a íris com forma elíptica.

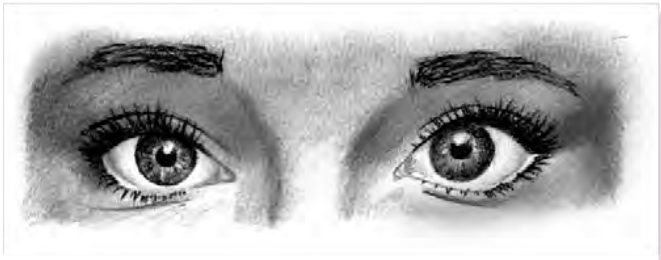


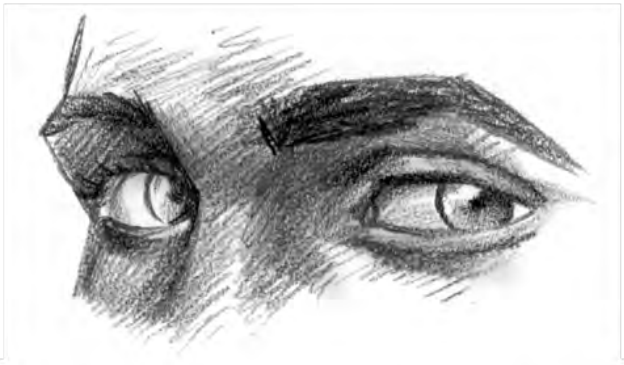
2 – Agora, desenhe a forma do olho como triângulo para o contorno e a forma da pálpebra um pouco acima. Mais acima da pálpebra está a sobrancelha. Note que a íris parece estar ressaltada do olho.

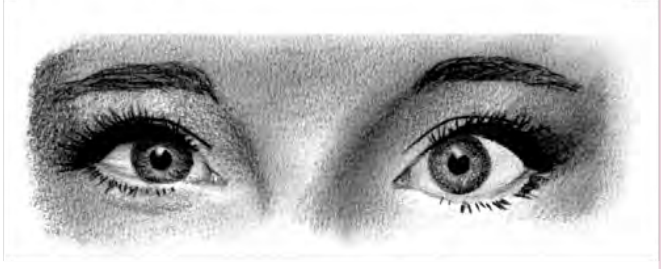
3 – Inicie o sombreamento do olho com traços em direção única para dar a aparência de um olho acadêmico.

4 – Para dar tons mais realistas, utilize o esfuminho, deixando a aparência mais suave .

Olhos – Exemplos







Bocas

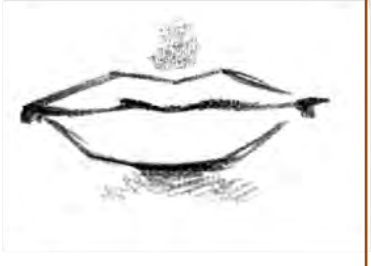
Para dominar o desenho da boca, é preciso conhecer seus elementos e suas características. Ela é dividida em lábios superior, inferior e arcada dentária. Uma das características mais marcantes da boca é que ela possui movimento. Sua forma é alterada pela fala e pelo estado emocional da pessoa retratada.

Outro aspecto importante é o volume arredondado de suas formas. É necessário trabalhar luz e sombra com bastante cuidado. Normalmente, a parte central do lábio é mais clara que as extremidades. E o lábio superior é mais fino que o inferior. No lábio superior há quatro divisões, enquanto no lábio inferior há três.

Construções Básicas

Frontal

1 – Trace uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais para se desenhar o "M" e o pequeno "V" para o lábio superior.



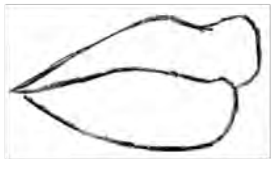
2 – O lábio inferior tem uma forma parecida com a letra "C".

3 – Inicie o sombreamento deixando o lábio superior um pouco mais escuro que o inferior.

4 – Arredonde as formas do lábio inferior, que parece ser bem maior que o lábio superior. Um brilho de luz é colocado bem à frente.

3/4

1 – Trace uma linha horizontal e marque uma forma triangular para o lábio superior. Não se esqueça de marcar os contornos com as formas de "M" e "V".



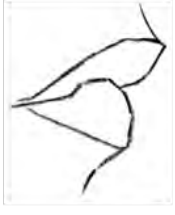
2 – Ainda com uma forma que lembre a letra "C" mais alongada, marque o lábio inferior.

3 – Passe para o processo de sombreamento em escala tonal. Reserve dois pontos para o brilho, sendo um no lábio superior e outro no inferior.

4 – Marque sombras tanto acima quanto abaixo dos lábios, bem como os cantos da boca, que estão sempre mais escuros.

Perfil

1 – Outra forma triangular é utilizada para o esquema do lábio superior em perfil, onde curva e reentrância dão o formato e o encaixe.

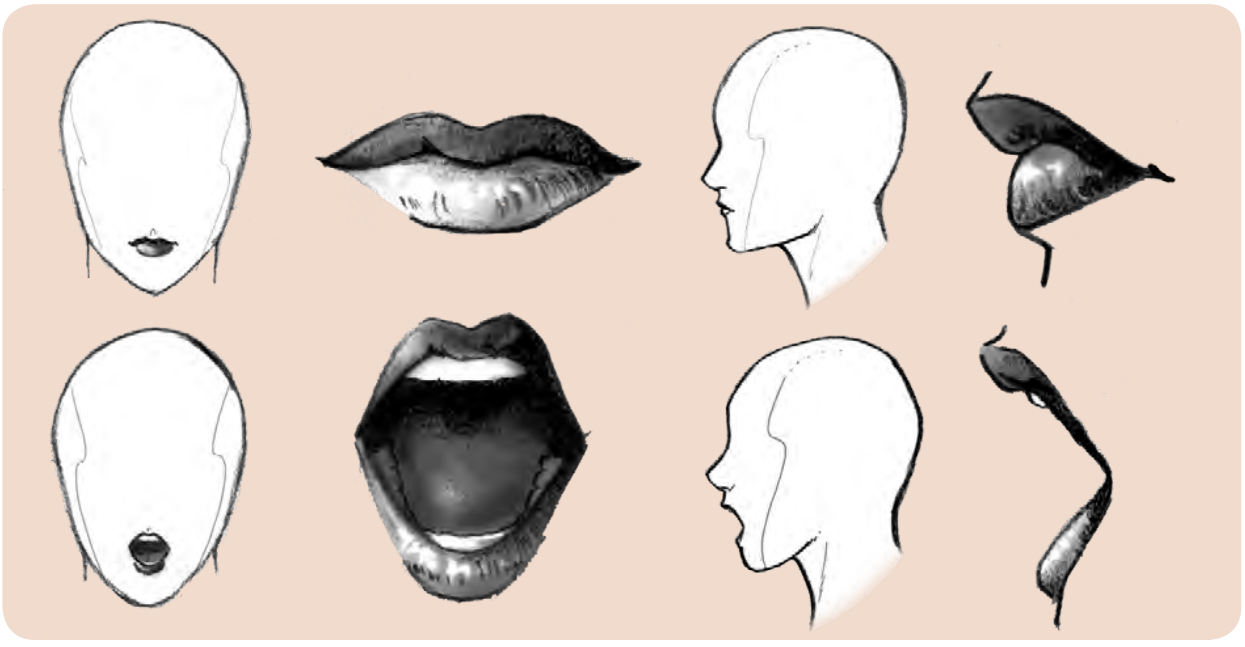


2 – Faça uma pequena linha no lábio superior para o encaixe com o nariz e, no lábio inferior, outra pequena linha curvada para o encaixe com o queixo.

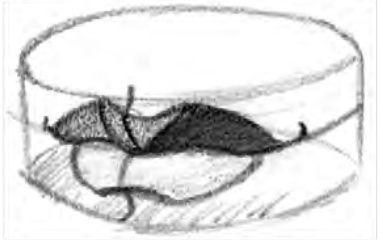
3 – Repare no procedimento correto da colocação dos brilhos.

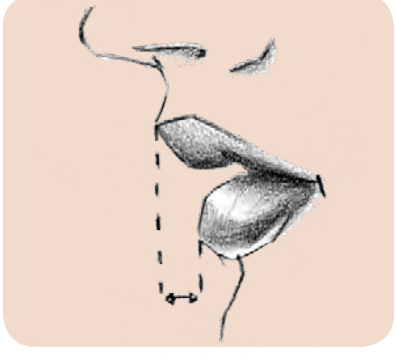
4 – Note a contra luz no lábio superior fazendo uma separação entre eles, e o canto bem mais escuro.

Boca – Exemplos



O sorriso – Para determinar risos ou sorrisos em um desenho, utilize a forma de uma argola para se obter o alongamento dos lábios. Note que a linha de eixo aparece em zigue-zague, na primeira figura, e os lábios, distendidos. Em um sorriso mais largo, aparecem até as marcas expressão do rosto.





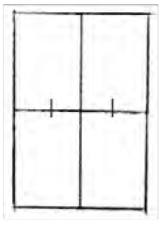
Orelhas

A orelha é um elemento do rosto que não costuma despertar muita atenção ou admiração, mas deve ser bem observada para que não haja erros de proporção.

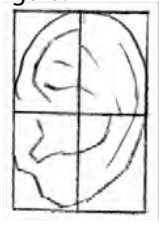
Procure notar as diferentes curvas, a configuração do lóbulo inferior e a proporção entre a concha auditiva e o resto da cabeça. Ela está posicionada entre a sobrancelha e a ponta do nariz. Nos idosos, a orelha fica sempre maior.

Construções Básicas

Perfil



1 – Trace uma linha horizontal como base. Dividindo-a em quatro partes iguais, faça uma linha vertical e coloque duas vezes a medida da base. Feche um retângulo.

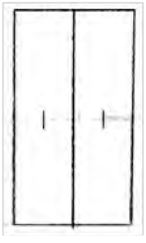


2 – Desenhe uma letra "C" invertida dentro do retângulo. Em seguida, marque os detalhes dentro da orelha.

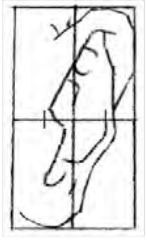
3 – Passe, agora, para o processo de sombreamento em escala tonal. Escureça mais as profundidades.

4 – Agora, é aplicado o sombreamento. Repare nos brilhos em pontos mais altos da orelha.

3/4



1 – Faça um retângulo mais estreito do que o do exercício anterior.

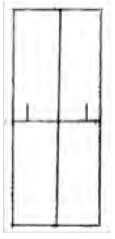


2 – Desenhe um oval inclinado e, dentro dele, marque os detalhes internos da orelha.

3 – Faça sombras, lembrando que as cavidades da orelha são sempre mais escuras.

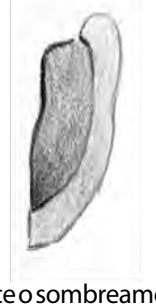
4 – Finalize o desenho da orelha colocando os brilhos.

Costas



1 – Faça um retângulo mais estreito do que o do exercício anterior.

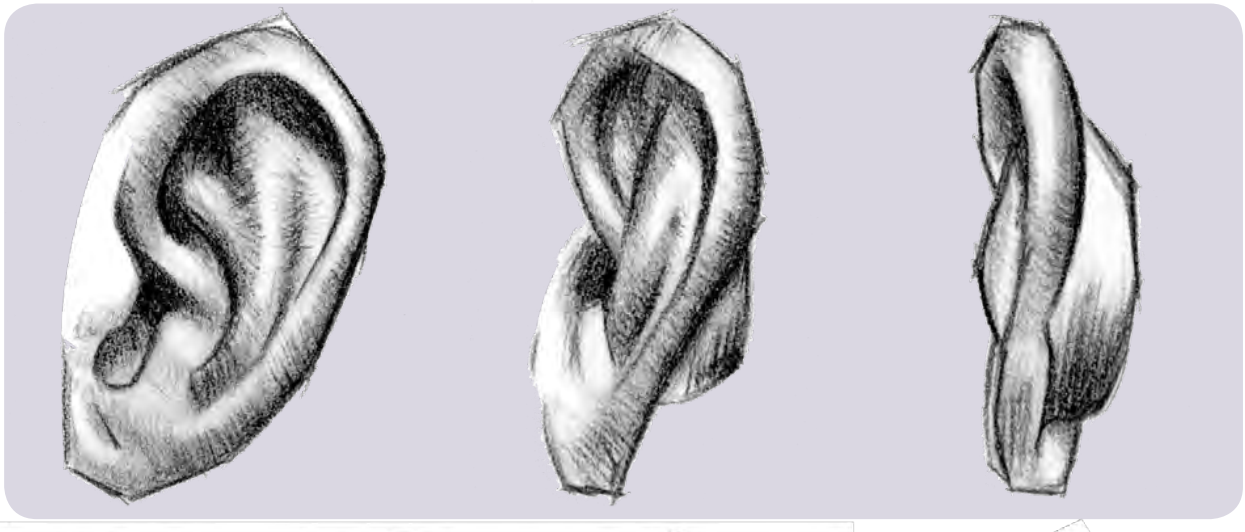
2-Desenhe duas formas elípticas, dando forma à orelha.

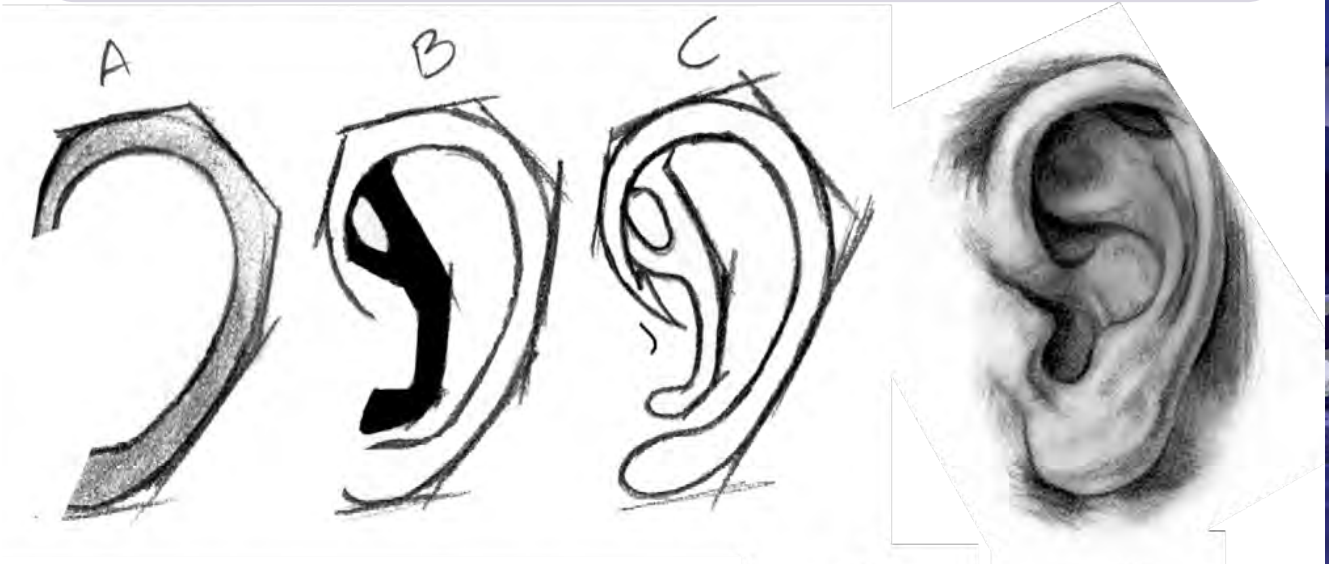


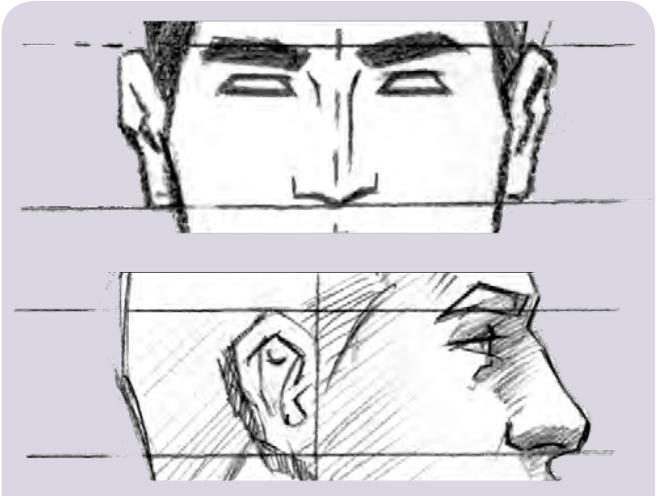
3 – Comece o sombreamento com a sobreposição de tonalidades.

4 – Repare agora que o tom mais escuro está mais próximo da face. Nas partes mais altas sempre há a ocorrência de brilhos.

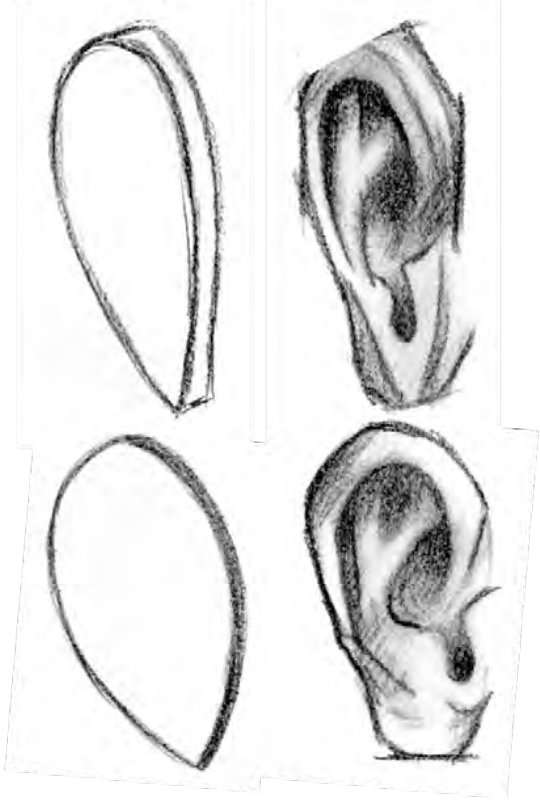
Orelha – Exemplos







No rosto, as orelhas têm a altura da base das sobrancelhas até a ponta do nariz. Porém, isto pode variar de acordo com a pessoa, uma vez que há indivíduos cujos lóbulos são totalmente soltos, e em outras este lóbulo é fixo na face. Também há casos de orelhas de abano, quando possuem tamanhos desproporcionais.



.Narizes

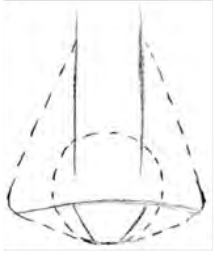
A estrutura do nariz é composta basicamente por uma pirâmide. Ao desenhar o rosto masculino, deixe o osso nasal ressaltado para ficar diferente do feminino.

Já no feminino, o nariz pode ser feito com traços mais suaves, sendo levemente delineado. Como o desenho do nariz é feito com sombras, evite fazer linhas fortes ou deixar marcas. O nariz é formado por duas cavidades. As narinas possuem cartilagens laterais similares a duas asas arredondadas.

Construções Básicas

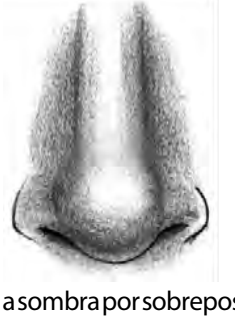
Perfil

1 – Faça uma circunferência e trace duas linhas para cima, saindo das extremidades.



2 – Coloque a medida de meio círculo para ambos os lados, e trace linhas inclinadas ao centro do nariz.

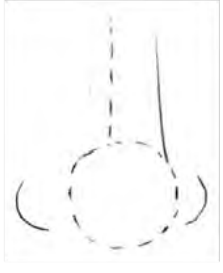
3 – Faça as asas do nariz e marque as narinas. Então, inicie o sombreamento em tons claros.



4– Com a sombra por sobreposição, finalize o desenho do nariz.

3/4

1 – Faça agora uma linha tangente levemente curvada, passando pela circunferência.



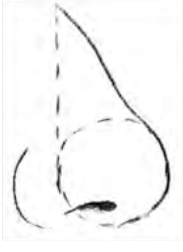
2 – Trace outra linha vertical. Meia-medida da circunferência à esquerda, marque a asa do nariz, e um quarto da circunferência, a outra asa.

3 – Inicie, com tons claros, o sombreamento do nariz.

4 – Faça a luz e as sombras para concluir o sombreamento do nariz.

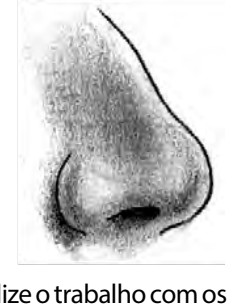
Costa

1 – Trace uma linha, do canto do círculo, e faça uma pequena linha inclinada, marcando a posição da narina.



2 – Use meia-medida da circunferência à esquerda e marque a asa do nariz.

3-A tonalidade mais clara é o princípio do sombreamento.

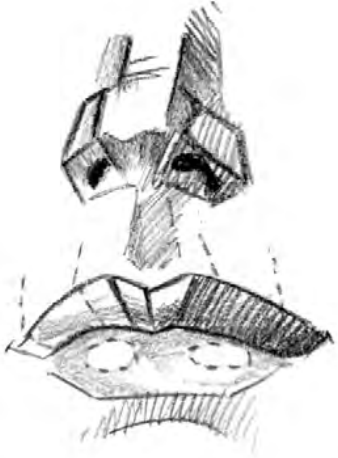


4 – Finalize o trabalho com os efeitos da luz, sombra e contra-luz.

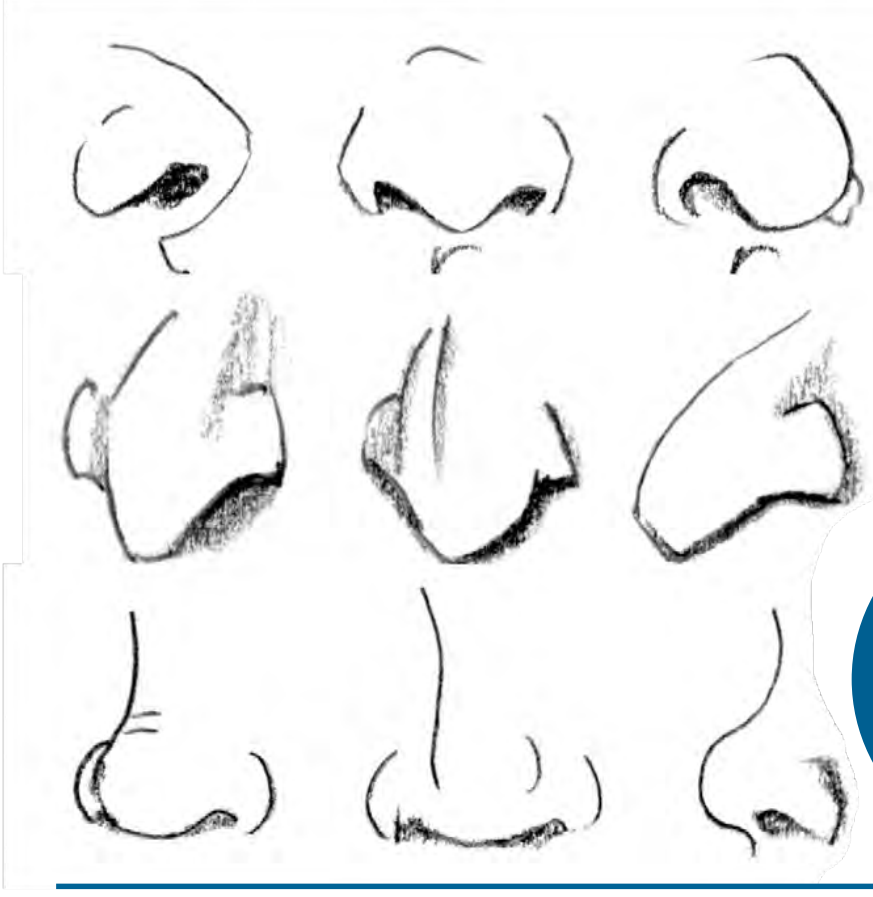
Nariz – Exemplos

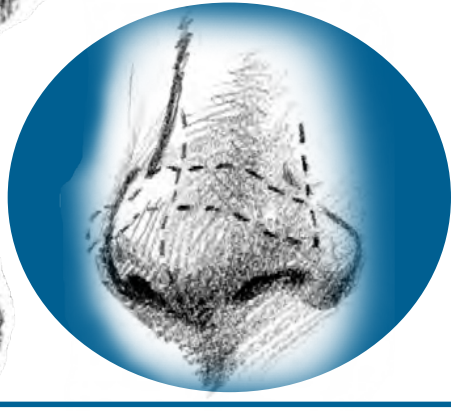
Nas imagens ao lado, pode-se ver como ocorre o conjunto nariz e boca. Na primeira figura, temos o desenho dos planos do nariz e boca marcados por meio de linhas retas. Este método facilita o sombreamento dos elementos do rosto, pois pode-se observar melhor a luz e a sombra.

Na segunda figura, vemos o acabamento feito com escala de tons. Este acabamento pode ser mantido com os traços feitos a lápis ou mesmo com a utilização do esfuminho.



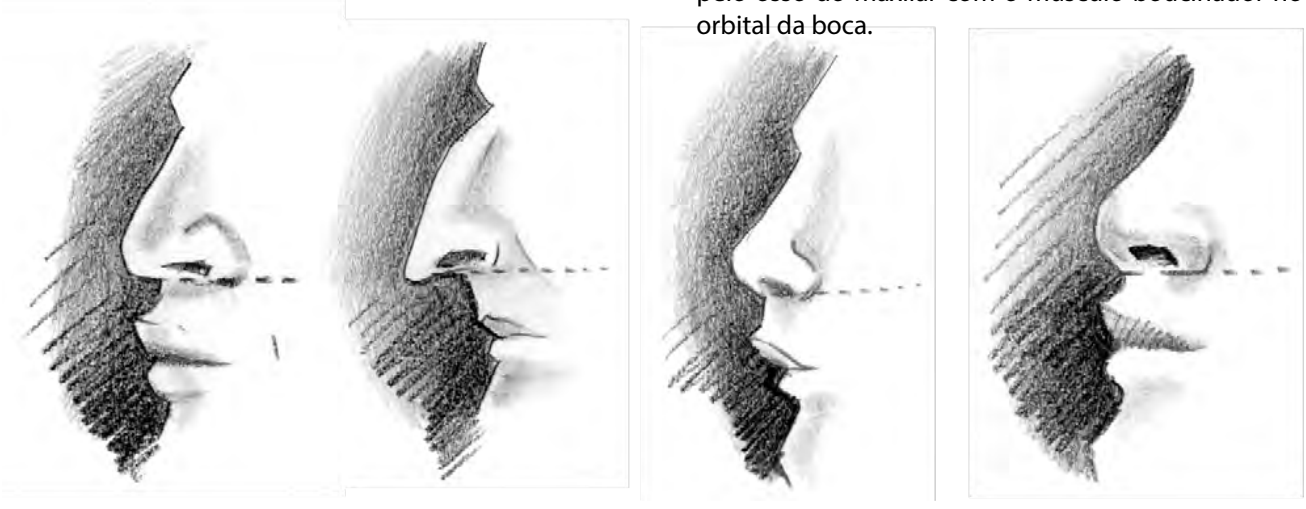
Observe sempre o formato do nariz para caracterizar a etnia da pessoa.





Conjunto de nariz e boca

Se o nariz é mais aquilino ou não, ele deve sempre se projetar acima da boca, sendo que a junção é feita pelo osso do maxilar com o músculo boucinador no orbital da boca.



.Cabelos

O desenho do cabelo talvez seja o elemento do rosto que possua maior variação de formas e cores, devido ao atual uso de múltiplos tipos de tinturas, tratamentos e cortes de formas diversas.

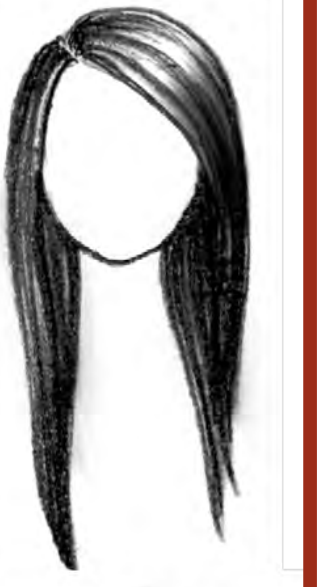
O cabelo tipo ulótrico, também chamado de crespo ou carapinha, hoje pode ser completamente alisado. Estilos de cortes também seguem a influência da moda contemporânea.

O primeiro passo no desenho do cabelo é desenhar uma mecha. Depois divida esta mecha em dois ou três tufos de cabelo. Com a ponta do lápis, trabalhe fio a fio, de cima para baixo, de baixo para cima.

Preencha os espaços, mas reserve o espaço para luz e brilho**.** Modele cada mecha separadamente**.** Finalize a mecha com tons escuros em áreas onde a luz não chega e mantenha o lápis bem apontado.

Cabelos – Exemplos

Respeite a luz que aparece nos cabelos.



Fazer cabelos escuros é uma boa maneira de começar seus estudos para entender melhor luz e sombra.

Pratique luz e sombra com mechas pequenas e estude cortes diferentes. Assim, conseguirá fazer qualquer tipo de cabelo.

FORMA GERAL

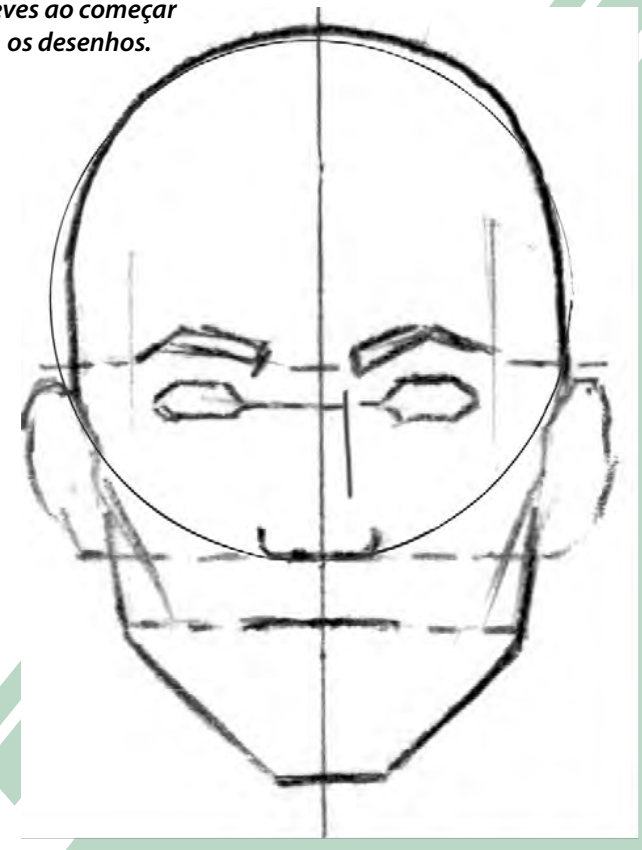
Ulótrico é o tipo de cabelo de afrodescendentes, feitos com pequenos círculos com a ponta do lápis.

Lissótrico é o tipo de cabelo para asiáticos descendentes, feito com lápis deitado, trabalhando cada mecha, fio a fio.

Cimatótrico é o tipo de cabelo dos arianos descendentes. Também divide-se o cabelo em mechas largas, trabalhando em cada mecha fio a fio com a ponta do lápis. A representação gráfica do cabelo é feita com lápis 6B.

Rosto – Frontal

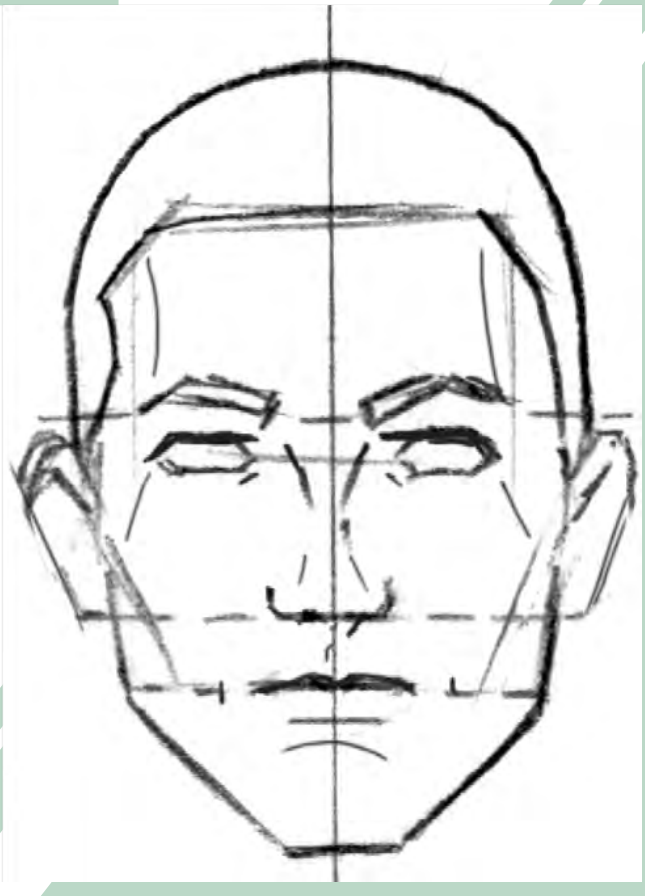
Matenha traços leves ao começar os desenhos.



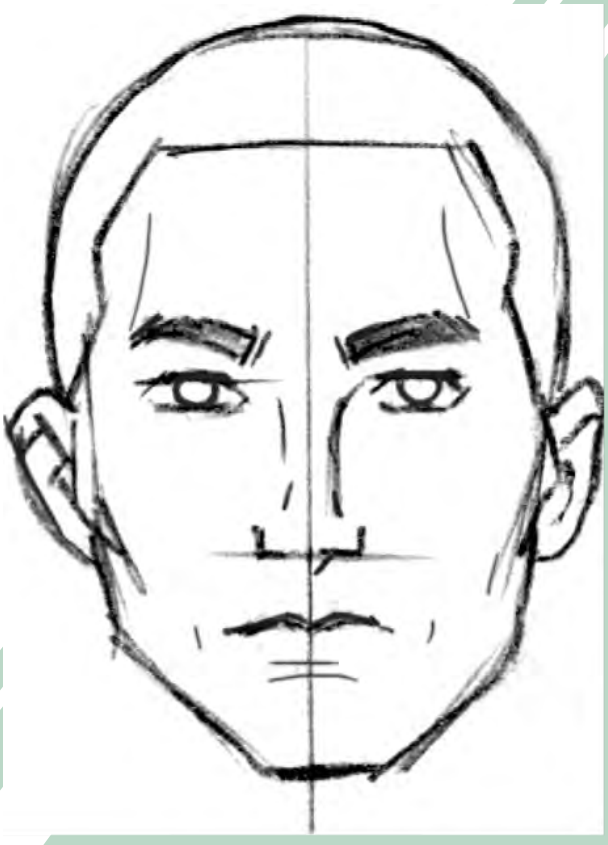
Apesar de seu alto grau de dificuldade, o desenho do rosto humano torna-se mais fácil à medida que conhecemos a técnica e a praticamos com afinco. Lembre-se de não menosprezar os detalhes de cada um dos elementos. Não importando se é feminino ou masculino cada rosto têm um formato específico como; redondo, ovalado, triangular e retangular você trabalhar.

CRIANDO O ESQUEMA

1 – Faça uma linha horizontal e a divida em 5 partes iguais, sendo que as partes 2 e 4 serão a medida dos olhos. Mais meio olho acima, marque a linha da sobrancelha. Desenhe os olhos. **2** – Uma linha vertical marca a direção da cabeça. **3** – Um olho e meio abaixo da linha dos olhos, marque a altura do nariz sobre a linha vertical. Desenhe o nariz.



4 – 1/2 olho abaixo do nariz, faça a linha da boca. A largura da boca é da metade do primeiro olho até o segundo. **5** – Um olho e meio para baixo da boca, marque a distância do queixo, que tem a largura de um olho. **6** – Leve os pontos 1 e 5 da linha dos olhos até a altura da boca para desenhar a cabeça, unindo esta linha ao queixo. **7** – Da altura das sobrancelhas até a linha do nariz, com mais meio olho de distância, marque a altura e a largura da orelha. **8** – Três olhos acima da linha dos olhos, marque a altura da cabeça. **9** – A linha da testa fica a um olho e meio de altura a partir da linha dos olhos. **10** – Faça, agora, o desenho da cabeça, terminando atrás das orelhas.



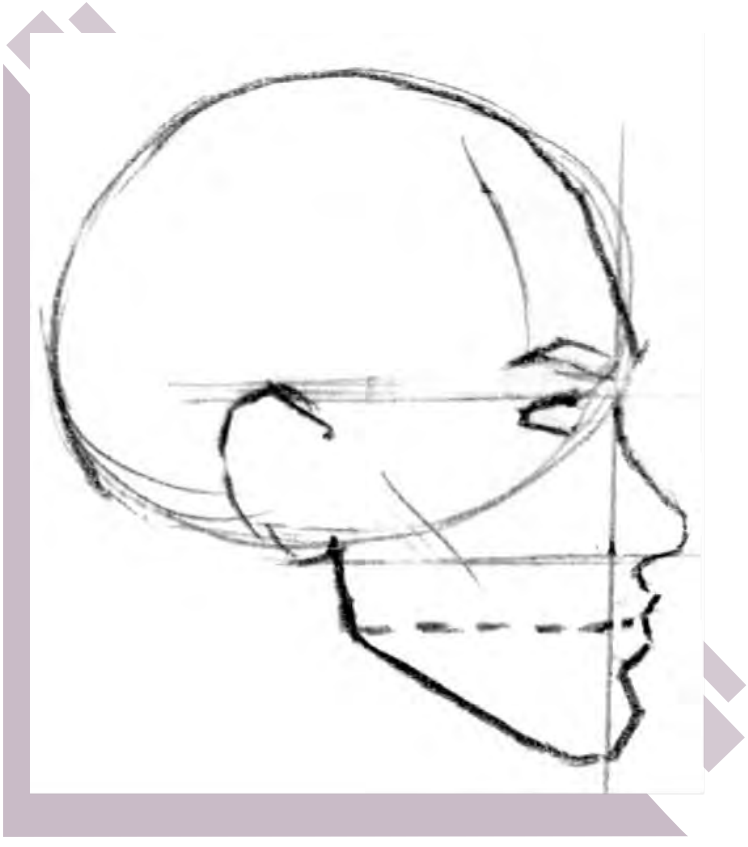
FAZENDO O ESBOÇO

1 – Desenhe o contorno dos olhos e inicie o detalhamento com as íris, pupilas, pálpebras e sobrancelhas. **2** – Agora, é a vez do nariz. Dê a forma exata a eles, com as asas, o septo a apex (ponta) até a gabela (espaço entre a sobrancelhas). **3** – É hora de desenhar os lábios, superior e inferior. **4** – Atenue o contorno da face, deixando-a menos pontiaguda. **5** – Defina as orelhas com seus contornos, respeitando o seu formato e todos os detalhes internos. **6** – Dê forma ao cabelo e já comece a dividir as mechas. **7** – Algo importante para ser feito durante o esboço é direcionar a luz e marcar os pontos de luz e sombra, pois isso facilita o acabamento.

O ACABAMENTO É IMPORTANTE

1 – Se você for destro, inicie o acabamento pelo lado esquerdo. Caso contrário, pelo lado direito. **2** – Comece o sombreamento pela testa com a tonalidade clara em uma direção. **3 –** Em seguida, varie os tons entre claros, meios-tons, escuros, brilhos e contra-luz. **4** – Após terminar a testa, trabalhe o olho, seguido do nariz e da maxila. **5** – Concluída esta parte, trabalhe os lábios, a orelha e o queixo. **6** – Recomece tudo pelo lado oposto, ainda em branco. **7** – Sombras escuras ficam abaixo do rosto e sobre o pescoço. **8** – Agora é a vez dos cabelos. Lembre-se de fazer as mechas e trabalhá-las, uma a uma, separadamente. **9** – Se for necessário, utilize o esfuminho para suavizar as tonalidades de todas sombras.

Rosto – Perfil

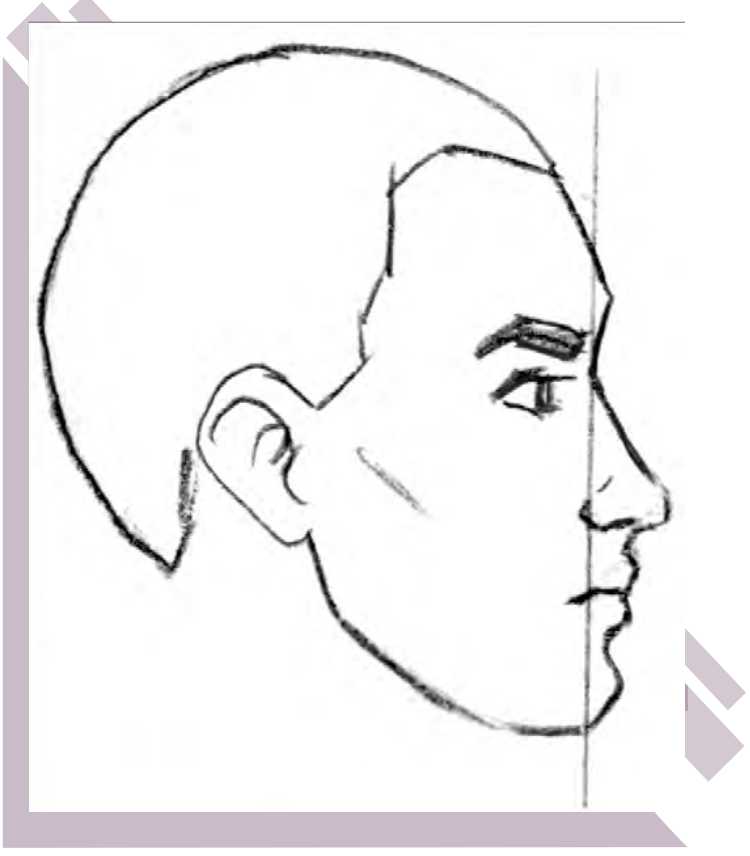


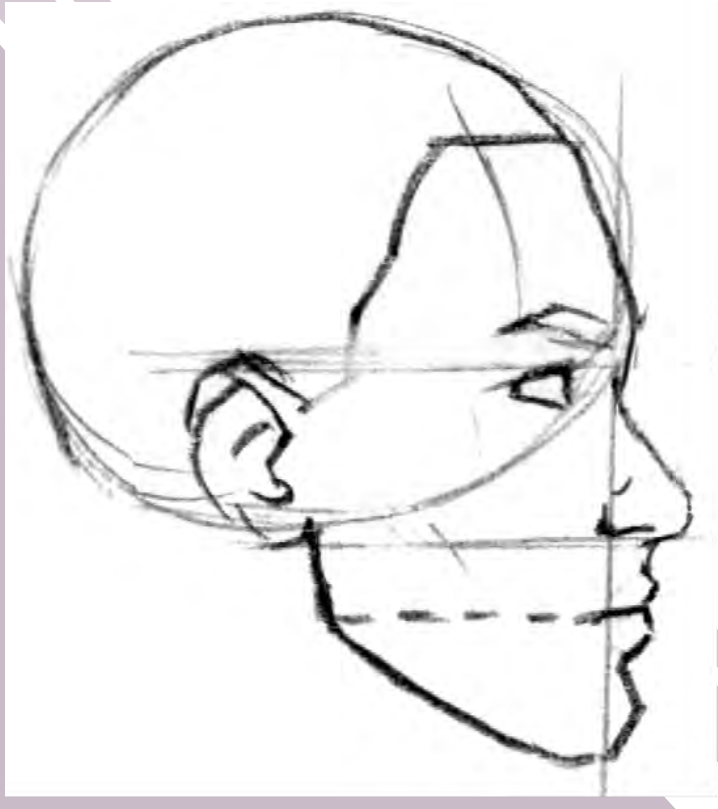
A vista lateral da cabeça parece ser mais simples de fazer, pois apenas a metade dos elementos se apresentam. Contudo, a exemplo dos rostos frontal e de 3/4, este desenho também passa pelas três etapas: esquema, esboço e acabamento. A forma triangular pode ser observada no olho, nariz e boca, e até mesmo de forma subjetiva encontramos esta forma também na testa e na mandíbula. A medida para o rosto de perfil também é tomada como um olho frontal.

Não se apegue aos traços definidos e, sim, em demarcar o espaço que vai desenhar o rosto.

O ESQUEMA NASCE ASSIM

1 – Trace uma linha horizontal e, com uma medida qualquer, desenhe a forma do olho como triângulo, passando por dentro da elipse da íris. Meio acima da elipse, marca-se a distância da sobrancelha. Uma linha tangente faz a pálpebra sobre a elipse maior. **2** – Meio olho a frente do olho já desenhado, faz-se a linha de direção da cabeça. Com um olho acima da linha do olho marca-se a sobrancelha. Um olho e meio para baixo desta linha marca-se o nariz. Então, mais meio olho à frente, marca-se a ponta do nariz. Em seguidaa, cavidade nasal e sua cartilagem. **3** – A linha da boca será marcada a meio olho de distância abaixo da linha do nariz. O canto da boca coincide com o centro do olho. Um olho e meio abaixo da linha da boca, marca-se a distância para o queixo.





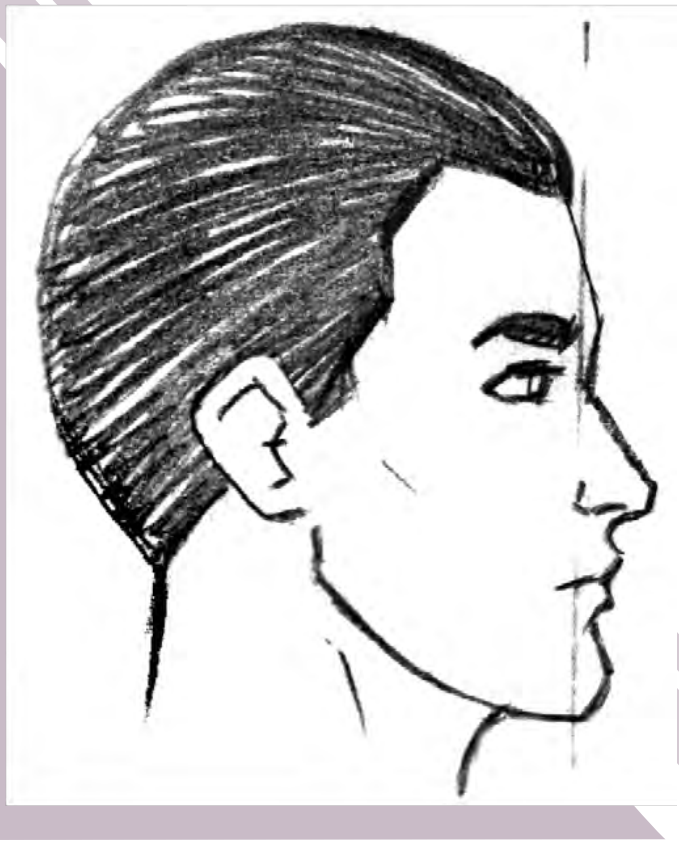
ESBOÇO EVIDENCIA O DESENHO

1 – Contorne toda a figura, reforçando seu traçado. Agora, faça o contorno do olho. Trabalhe a íris, a pupila, a pálpebra e a sobrancelha, definindo-as bem. **2** – Defina o nariz onde o apex (ponta) e a ala ficam mais evidenciados. **3** – Trabalhe nos lábios, sendo que suas reentrâncias demonstram melhor a boca. **4** – Acerte o contorno da face, suavizando sua curvatura. **5** – A orelha agora se apresenta de frente para quem a vê. Então, deverá haver um detalhamento mais preciso de seu contorno e partes internas. **6** – Chegou o momento de dar forma ao cabelo. **7** – Defina a direção da luz para a marcação de luz, sombra, reflexo, brilho e contra-luz.

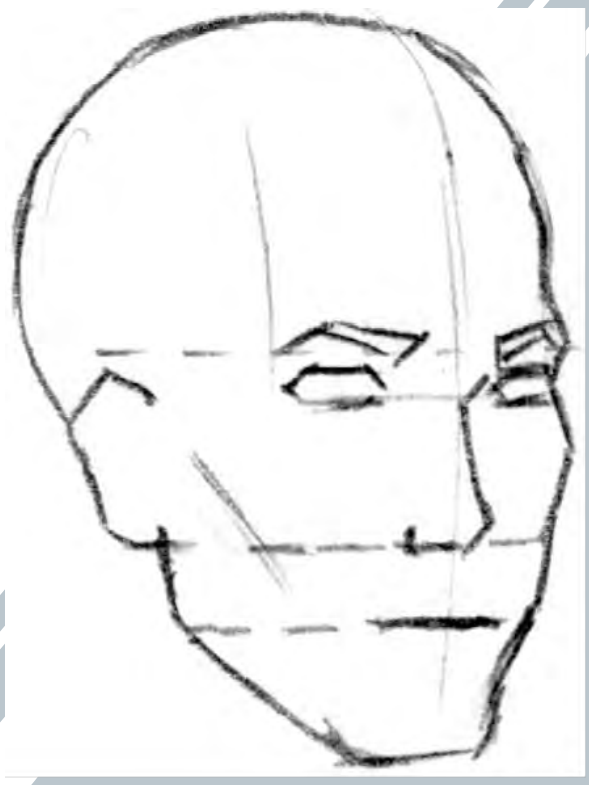
Observe a direção do traço ao fazer o cabelo, já que o sentido ajuda a manter o penteado.

O ACABAMENTO PARA REALISMO

1 – Tendo definido as áreas onde haverá ocorrência de luz e sombra, inicie o processo pela testa. Comece pela parte frontal da cabeça, depois ao centro e, por fim, a parte de trás. **2** – Aqui volta-se a trabalhar com a sobreposição de tonalidades; do tom mais claro ao mais escuro. **3** – Lembre-se de sempre trabalhar cada elemento em separado: primeiro o olho, depois o nariz, a face e, por fim, a orelha. **4** – Uma atenção deve ser dada a região dos lábios e queixo. **5** – Faça a sombra do rosto sobre o pescoço. **6** – Qualquer tipo de cabelo pode ser feito, desde que se pegue uma boa referência. **7** – Procure igualar o sombreamento do rosto.



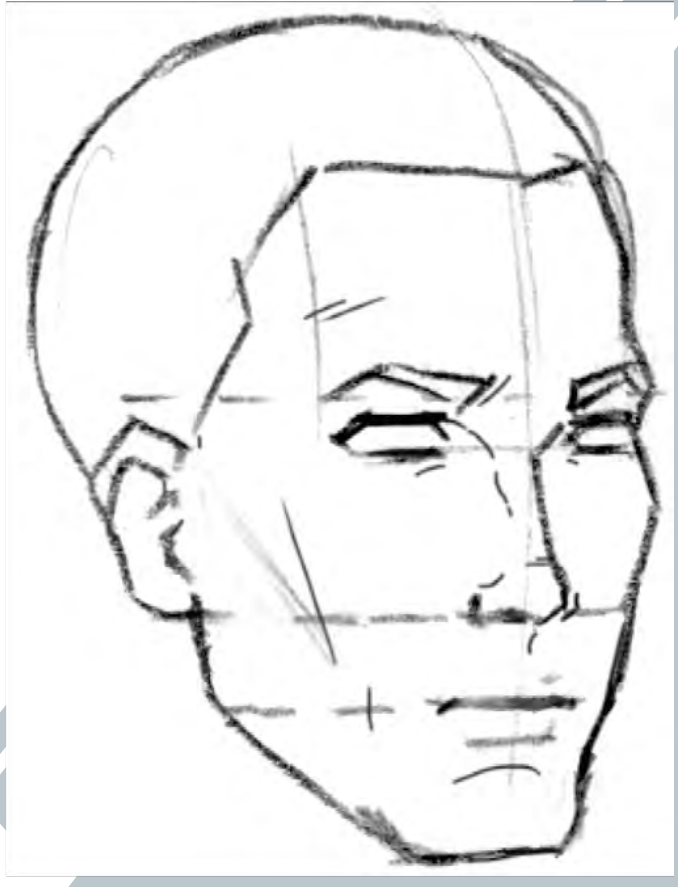
Rosto – 3/4



Apesar de o desenho do rosto de 3/4 respeitar as mesmas regras de construção do anterior, neste devem ser feitas adequações em relação à perspectiva da cabeça. Quando em 3/4, o rosto perde sua simetria, e seus elementos passam a ter formas e tamanhos diferentes. Um olho parece ser menor que o outro, pois parte dele fica oculta pelo nariz. Os lábios têm um lado mais à vista que o outro, e a medida de um olho como medida para todo o rosto de 3/4 é sempre tomada como um olho frontal.

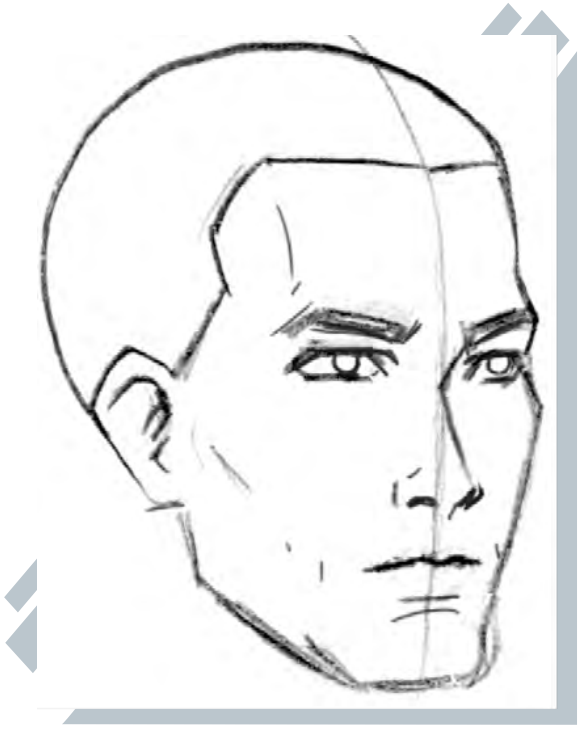
Veja a proximidade da sobrancelha com os olhos. Isso ajuda a manter a posição do contorno da testa.

O ângulo que define a lateral do rosto sempre ajuda a manter o rosto na posição 3/4.



O ESQUEMA, A BASE DE TUDO

1 – Faça uma linha horizontal e a divida em 4 partes iguais. A parte 4 será a dividida em 4 partes, mas elimine uma para que ele fique menor. Deixe 1/4 de olho tanto acima quanto abaixo da linha horizontal e feche o contorno do olho. Mais meio olho acima, marque a linha das sobrancelhas.
2 – Uma linha vertical entre os olhos marca a direção da cabeça.
3 – Um olho e meio para baixo da linha dos olhos, marque a altura do nariz .

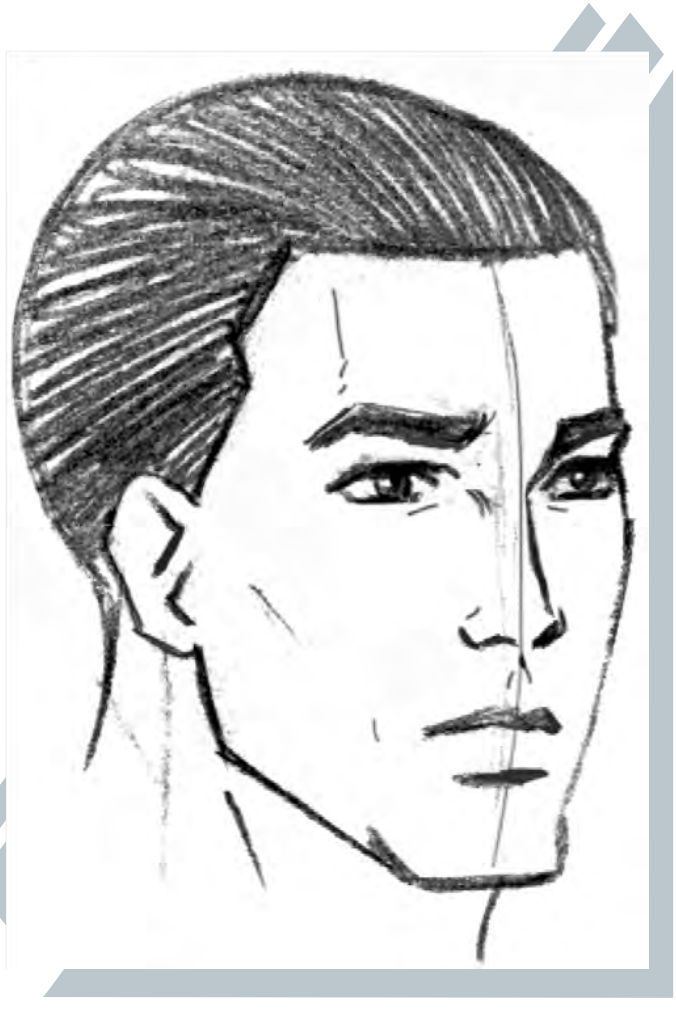


O ESBOÇO GANHA FORMA

1 – Faça o contorno dos olhos e detalhe as íris, pupilas, pálpebras e sobrancelhas. **2 –** Dê a forma exata do nariz. Note que ele é triangular. **3** – Agora, está na hora de desenhar os lábios superior e inferior. **4** – Acerte o contorno da face. **5** – Defina a orelha com seus contornos internos. **6** – Escolha uma forma para o cabelo. Divida-o em mechas. **7 –** Marque os pontos de luz e sombra sobre o rosto.

Faça os lábios, a orelha e o queixo. Feito um lado do rosto, inicie o outro lado, ainda em branco.

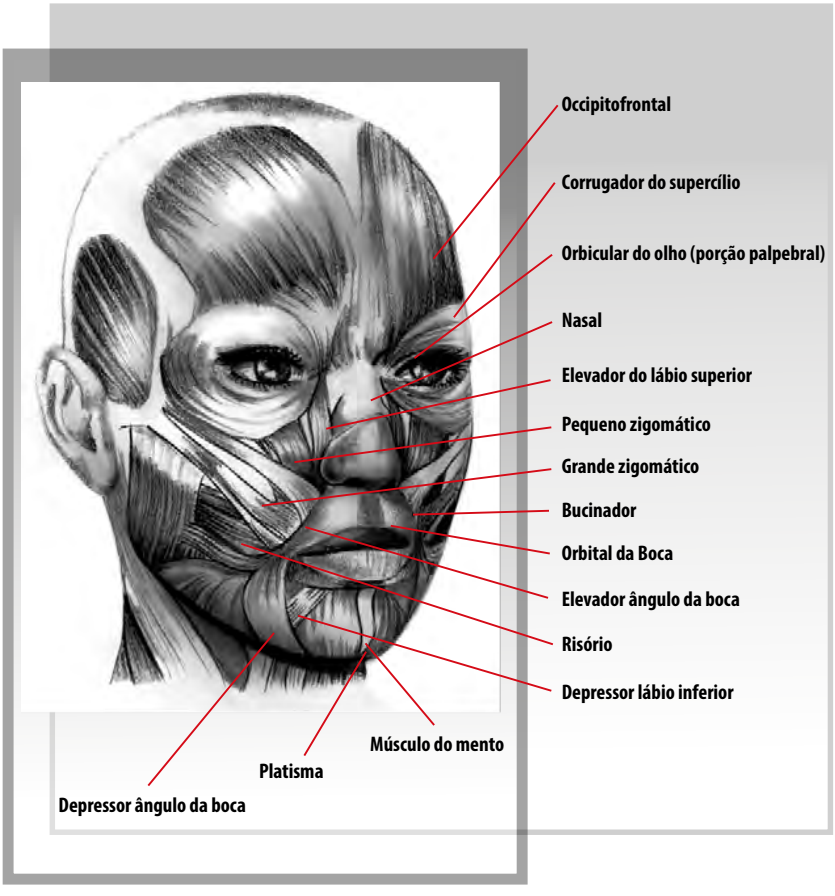
Não perca o posicionamento correto das sobrancelhas.



ARTE FINAL NO DESENHO

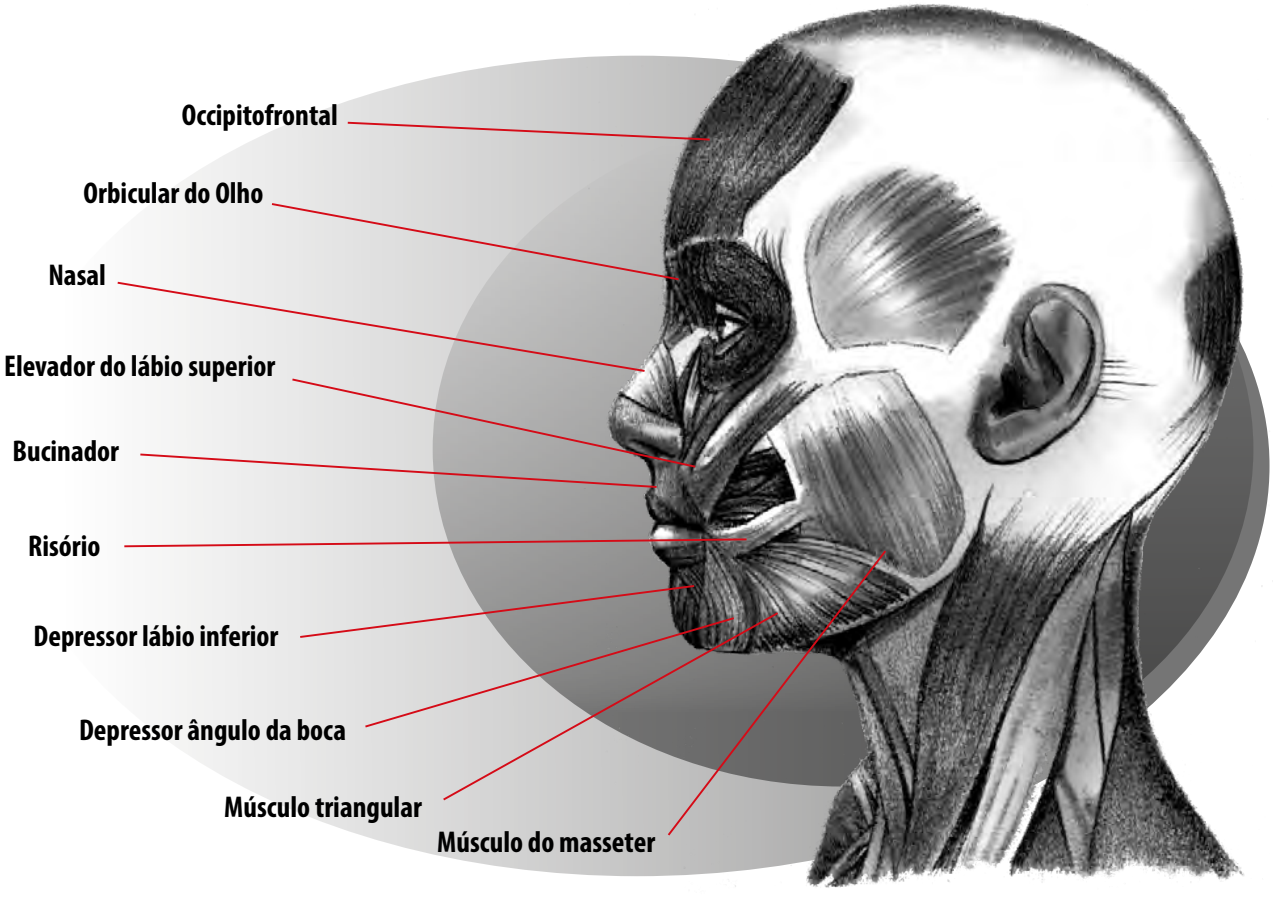
1 – Inicie o sombreamento sempre pela testa e vá descendo. **2** – Em seguida, varie as tonalidades com brilhos e contra-luz. **3** – Após terminar a testa, trabalhe o olho, o nariz, a orelha e a maxila. **4** – Depois, trabalhe os lábios, a orelha e o queixo. **5** – Tendo trabalhado um lado do rosto, inicie o outro lado, ainda em branco. **6** – Faça a sombra do rosto sobre o pescoço. **7** – Uma vez escolhido o tipo de cabelo, trabalhe com as mechas ou com pequenas círcunferências. **8** – Deixe o sombreamento homogêneo.

Anatomia facial – Musculatura

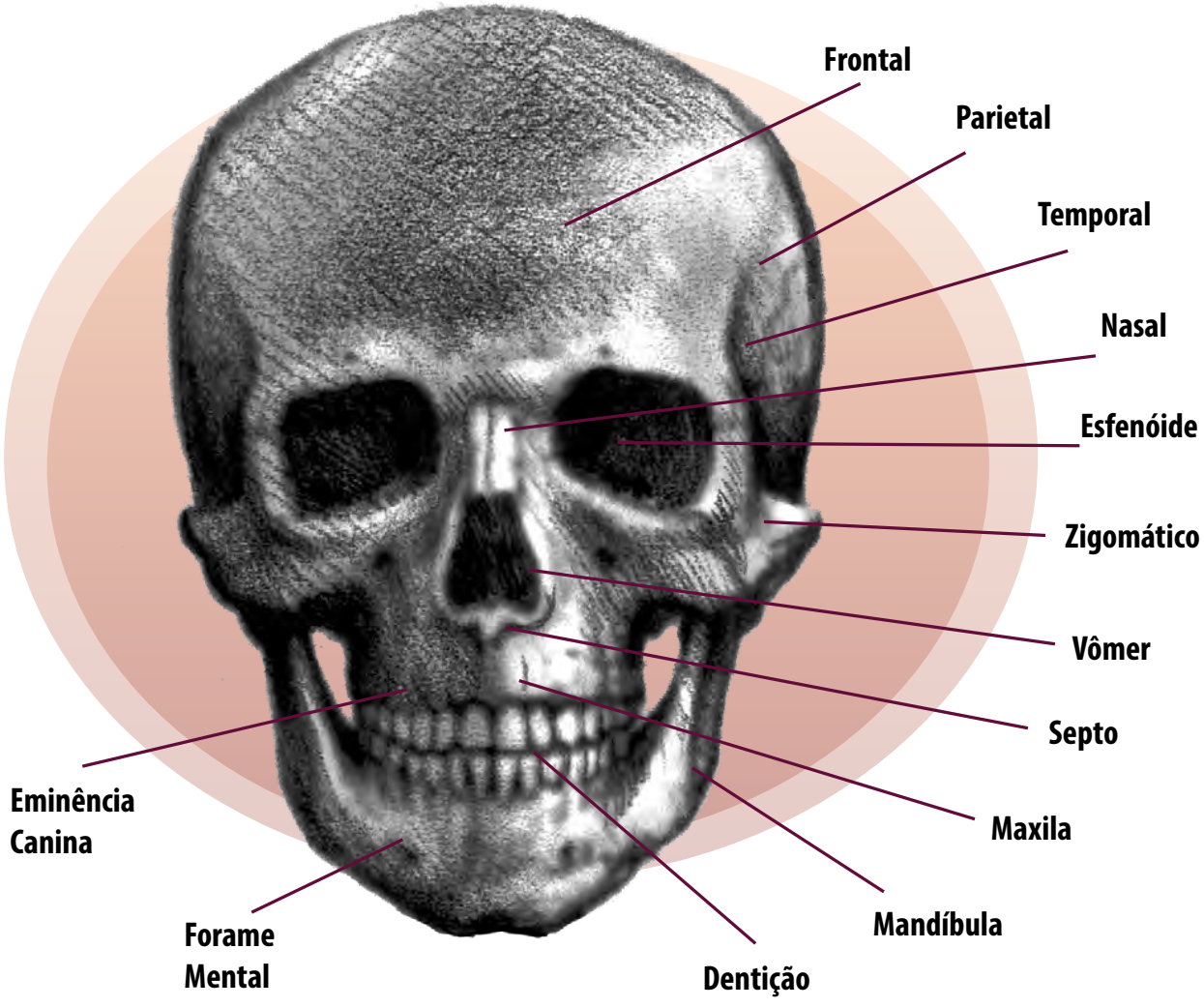


São os músculos esqueléticos que cobrem os ossos. As bandas fibrosas, aponeuroses, unem os músculos aos ossos e às outras estruturas. Para desenhar os músculos, é necessário dividi-los em grupos de massas carnosas. Depois, trabalha-se por meio de linhas, como fios de cabelo. As partes brancas são as aponeuroses, membranas achatadas similares aos tendões.

Desenhe o esquema do rosto e, quando for executar o esboço, desenhe o crânio neste esquema, sempre utilizando a medida de um olho para achar as devidas proporções do crânio. Faça o detalhamento e o acabamento.



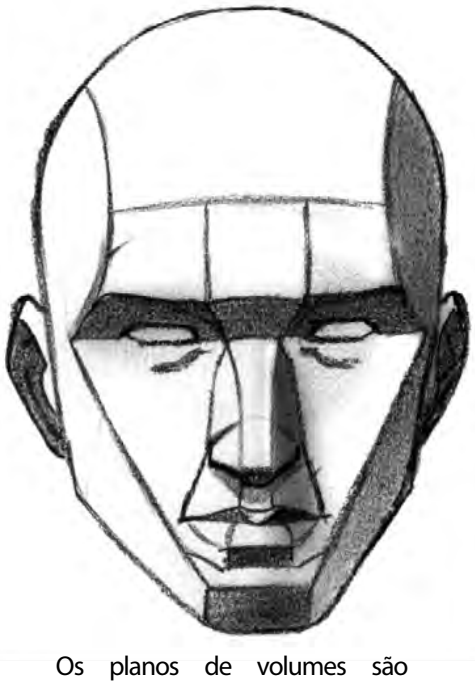
Anatomia facial – Crânio



Dentição – O ser humano possui 32 dentes em sua arcada dentaria, sendo que 16 encontram-se na maxila e 16 na mandíbula. São eles: 4 incisivos à frente, 2 caninos ao lado, 4 pré-molares e 6 molares. Os dentes do siso são os últimos molares a nascer. A formação dos dentes em desenho se dá por um formato de arco, ou seja, em curva na frente da boca até se aprofundar.

Os ossos do esqueleto humano são imensamente fortes, embora muito leves. Apesar de haver 50% de água em sua composição, a estrutura óssea é composta de colágeno, carbonato de cálcio e fosfato de cálcio. Parte destes ossos compõe o crânio, que guarda o cérebro.

Anatomia facial – Planos

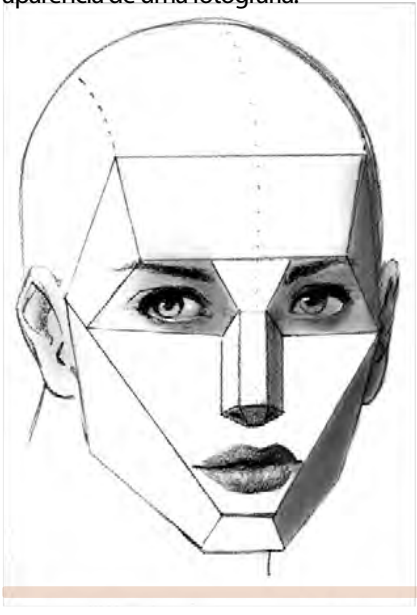


PLANOS DE VOLUMES

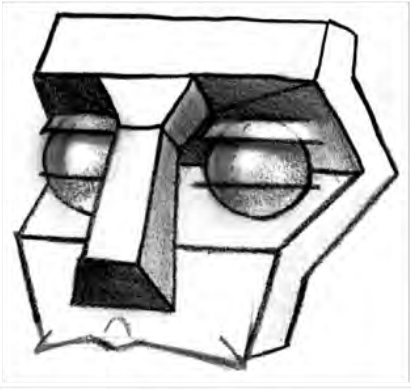
Até o momento, a cabeça foi desenhada de forma bidimensional, ou seja, só com altura e largura. Agora, daremos a ela o planos de volumes. Como dobraduras, marcamos o rosto em protuberâncias e cavidades, criando, assim, relevos. Como em traçado de caldeiraria, primeiro risca-se a chapa para depois dobrá-la. De igual forma risca-se todo o rosto para achar o volume e, por conseguinte, fazer a devida sombra.

Esta sombra servirá para dar ao rosto mais realismo. A sombra auxilia na caracterização de uma fisionomia. Logo, para fazer um bom desenho ou retrato, é importante seguir rigorosamente os formatos dos elementos do rosto. A sombra bem aplicada nos locais certos dá veracidade ao trabalho.

Os planos de volumes são achatados.Quando aplicadas ao desenho, as formas extremamente lisas e sem volume tendem a ter a aparência de uma fotografia.

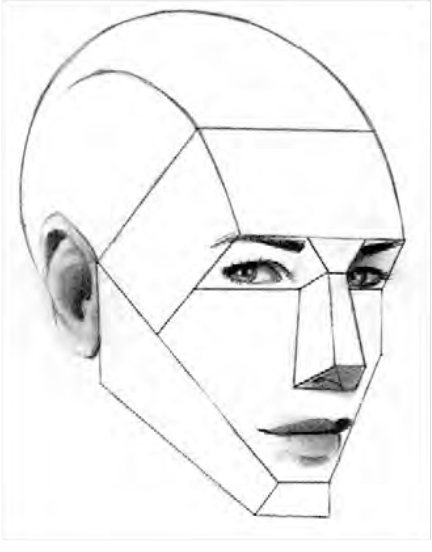


Matenha as construções geométricas

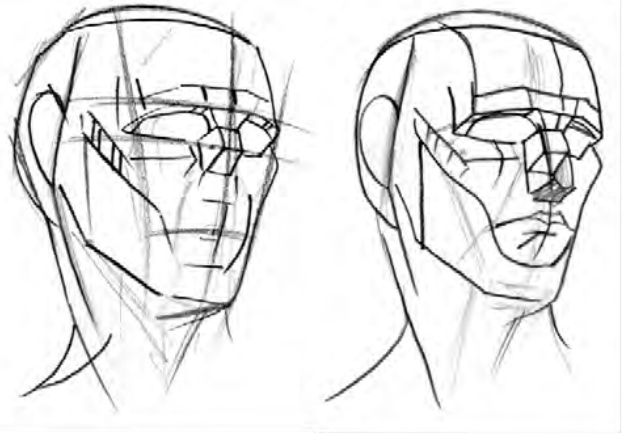


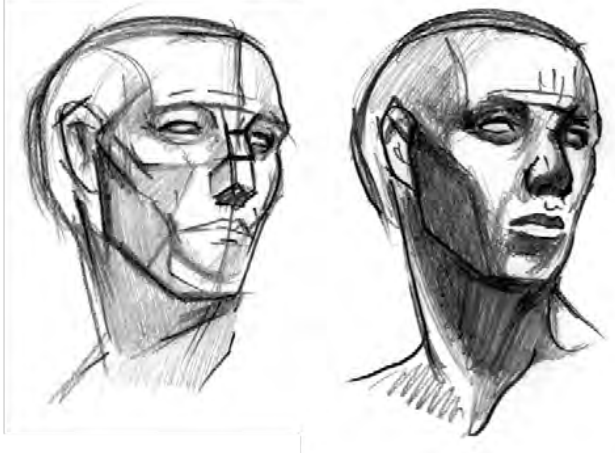
Desenhar as formas arredondadas do rosto com traços retos garante mais vitalidade ao desenho. Não há uma regra pré-estabelecida para os planos de volumes e texturas. Deve-se desenhá-los adaptando suas formas curvadas aos traços retos. O primeiro passo é "esculpir" as formas no rosto, começando com a forma lisa do rosto. Depois, a forma arredondada é marcada com traços retos e dividida em áreas de luz, meios-tons e sombras. Os planos retos sobre as formas arredondadas do rosto funcionam como base de estudo para o sombreamento.

As construções servem para figuras masculinas e femininas

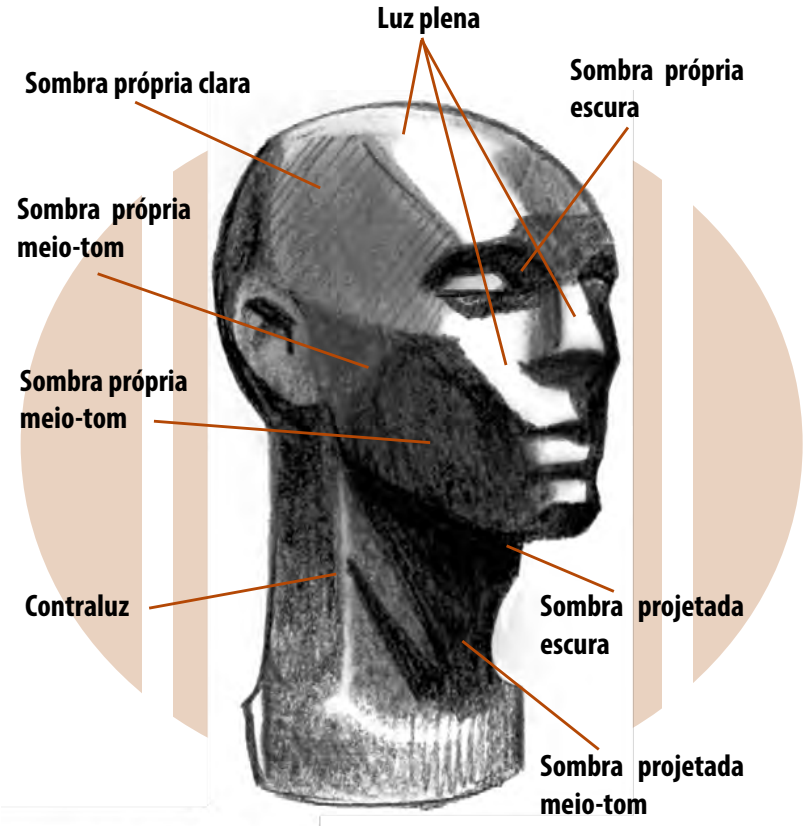


Suavize as arestas até torná-las parecidas com o modelo. Isto preserva a estrutura das formas e os volumes.





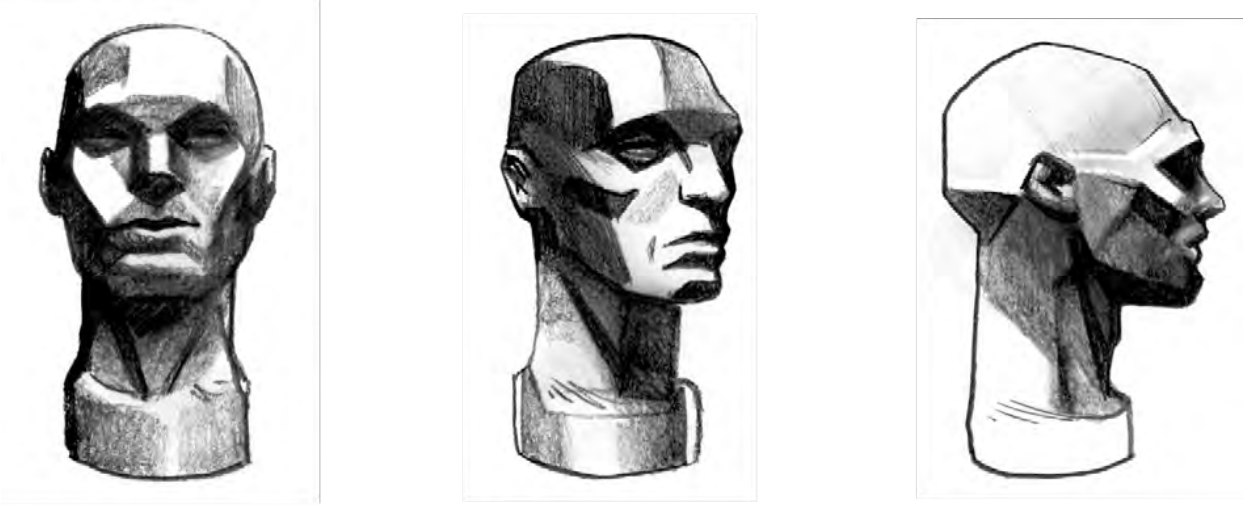
Planos da cabeça



Sombreamento dos Planos

Podemos aproveitar a ideia do plano de volumes e "esculpir" a cabeça em variadas posições, colocando sobre elas a luz e a sombra. Um bom tipo de iluminação para se desenhar em um rosto é a luz que vem de cima com uma inclinação aproximada de 45º. Porém, a colocação da luz em outros pontos desta cabeça nos revela as diferentes nuances que um rosto pode ter.

Os pontos mais altos e mais iluminados pela luz mais intensa e os pontos mais ocultos com uma sombra muito escura fazem o contraste em oposição. O primeiro passo é "esculpir" as formas, começando com a forma lisa do rosto. Como não há uma regra pré-estabelecida para os planos de volumes e texturas, deve-se desenhá-los adaptando suas formas curvas aos traços retos.



Observe como a luz incide sobre os rostos e note que, para cada ângulo diferente de incidência de luz, temos uma formação diferenciada de sombras. Logo, para fazer bons desenhos, é importante seguir rigorosamente os formatos dos elementos do rosto. Uma sombra bem aplicada dá maior veracidade ao desenho.

Anatomia facial – Luz e sombra

Volumes e Sombras

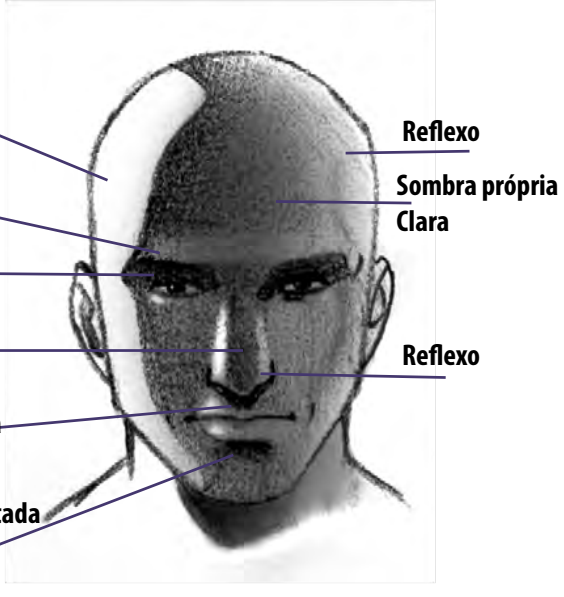
Os planos de tons podem ser aplicados em qualquer superfície, inclusive no rosto.

Cada tom, como se sabe, carrega seu próprio valor entre a luz e a sombra, e são eles que constroem os planos faciais. Entenda que podemos descrever a forma sólida apenas como aparece com a luz, meio-tom e sombra. A composição da sombra é essencial na representação de rostos. Pense agora em termos de áreas básicas com diferentes tons e esqueça a aspereza da superfície inteiramente. Obtem-se mais solidez se fizer todos os planos que estão na luz um pouco mais leves do que parecem, e aqueles planos que estão nas sombras, um pouco mais escuros e com variação de tonalidades.

Estude cuidadosamente esta página, é de valor inestimável para seus estudos.

Uma única luz sempre é mais simples de desenhar.

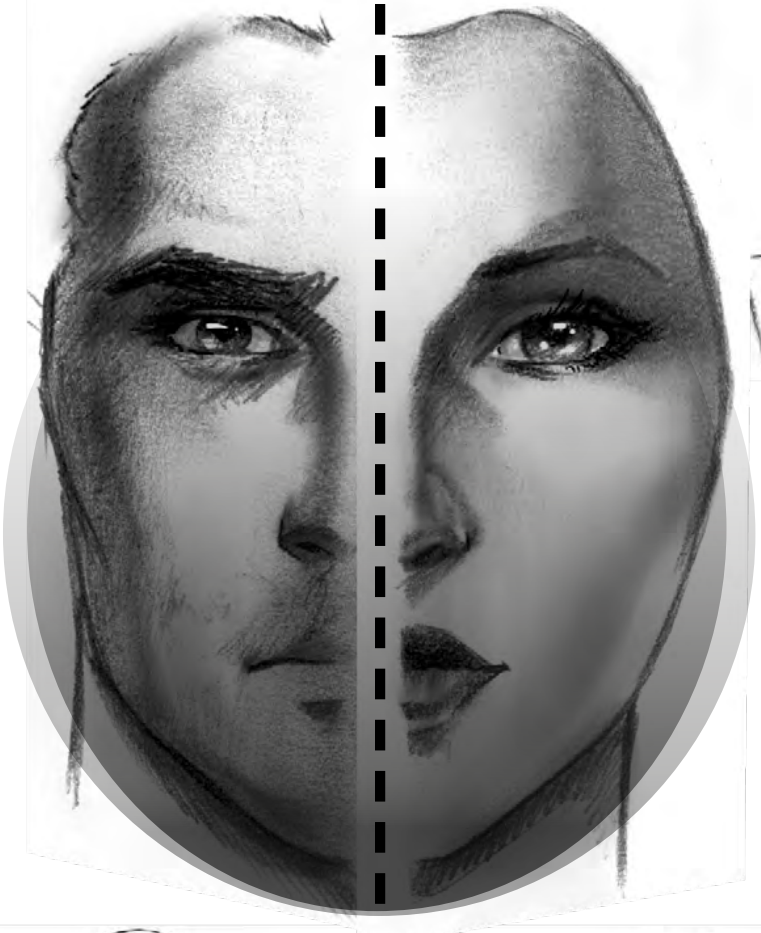
A luz artificial projetada sobre a cabeça lisa do manequim faz uma passagem quase direta.



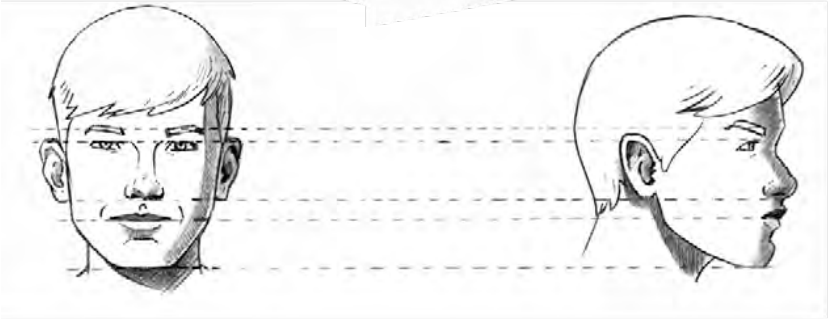
Lembre-se

Quando se trabalha sem uma referência ou modelo, você deve desenhar os planos para a luz, os meios-tons e sombras que você cria. Quando você trabalha com uma referência ou modelo, você deve desenhar os planos da luz observada, seus meios tons e sombras. Procure exercitar este estudo da anatomial facial .

Sombreamento



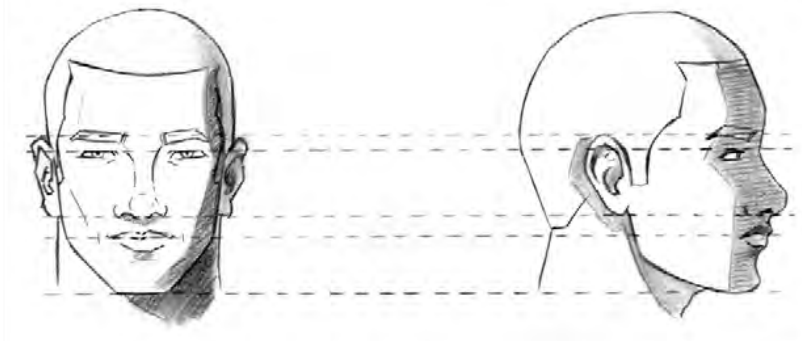
Primeiramente, você precisará fazer o esboço do desenho. Agora, identifique onde as áreas mais claras estão. Estas áreas são normalmente na testa, bochechas, ponta do nariz, lábio inferior e no queixo. O sombreamento no rosto feminino é feito com tons mais suaves que no masculino, mas os efeitos tonais permanecem.
Você pode e até deve usar fotografias como referência, mas para dar mais integridade ao seu desenho pode valer de recursos que talvez a fotografia não mostre. Por vezes tons muito escuros de um fundo podem jogar com o sombreamento do rosto. É neste ponto que trabalha-se com a contraluz.

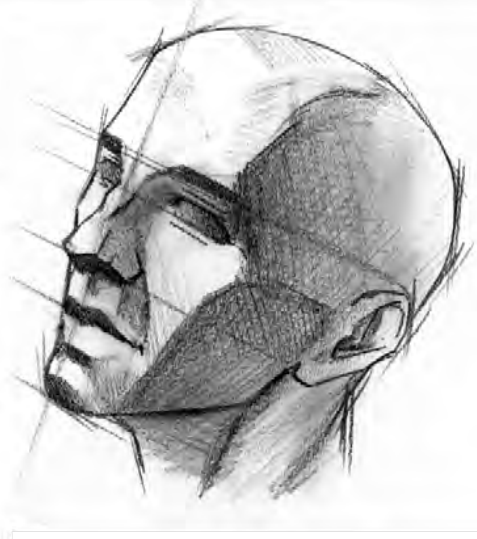


As linhas do rosto não oferecem precisão de seus ângulos e, por isso, aplica-se a simplificação geométrica, mostrando os principais relevos do rosto. Isto localiza as partes planas deste rosto, de forma que a luz e o sombreamento sobre estas superfícies ficam de fácil entendimento para os desenhistas.

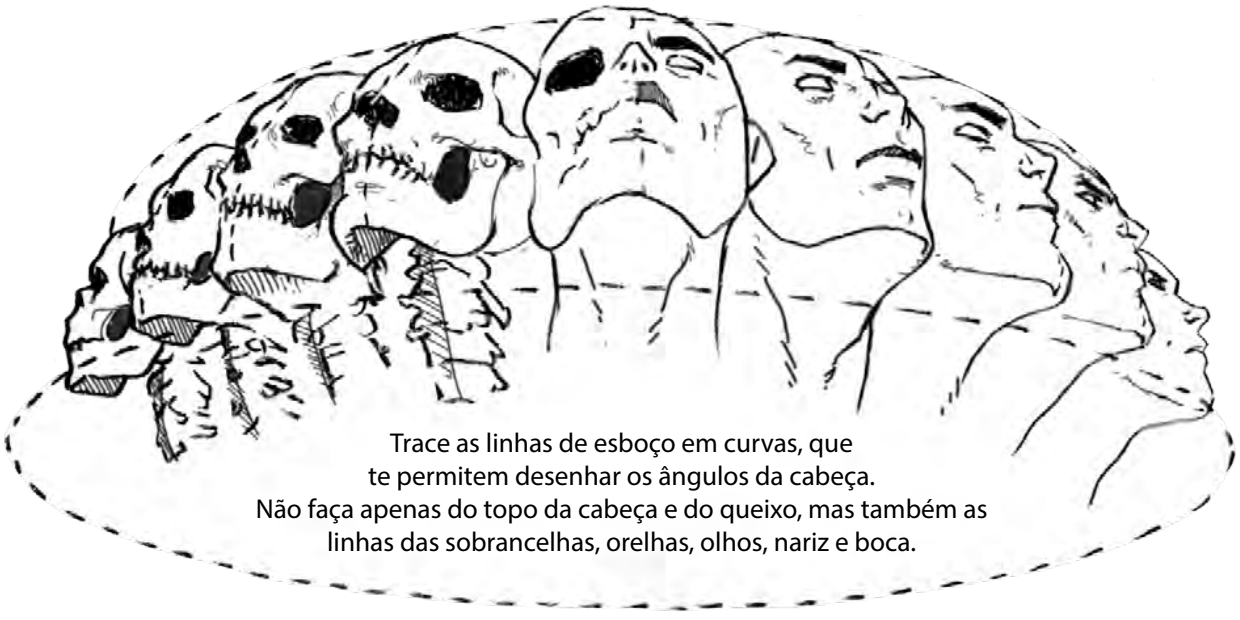
Direção do foco de Luz –
Quando o modelo estiver de frente, a sombra fica na lateral da cabeça, e, quando o modelo estiver de perfil a ocorrência da sombra é na frente.

A sombra também modela o rosto e todos os efeitos de tonalidades de claro para o escuro, além da contra luz que continuam a aparecer no rosto.



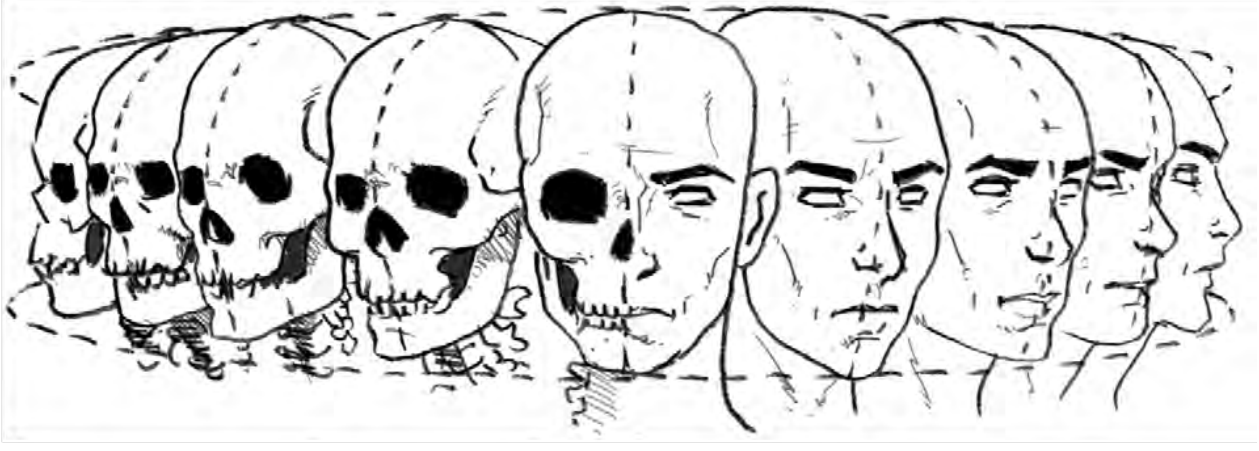


Anatomia facial – Ângulos

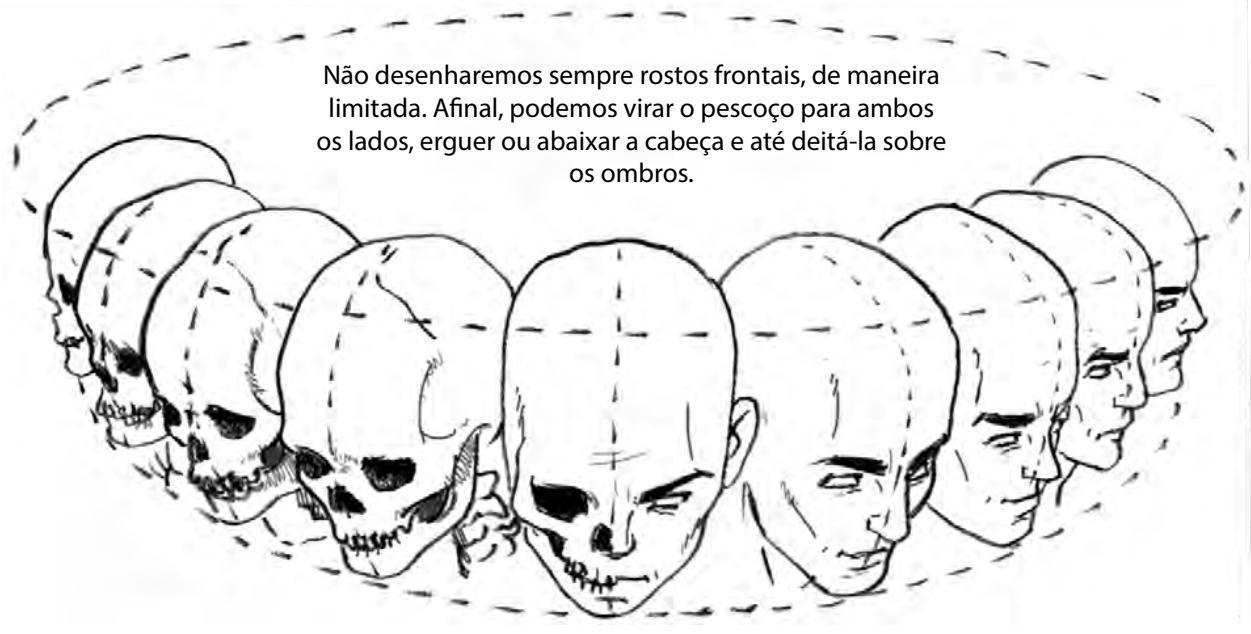


Trace as linhas de esboço em curvas, que
te permitem desenhar os ângulos da cabeça.
Não faça apenas do topo da cabeça e do queixo, mas também as
linhas das sobrancelhas, orelhas, olhos, nariz e boca.

As linhas do rosto seguem em forma de uma elípse.

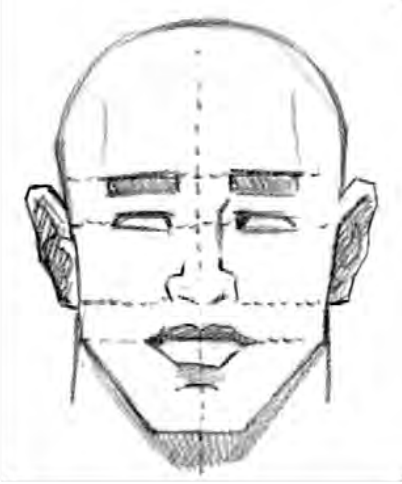


Cada rosto adota uma posição sobre a linha curva demarcada.



Não desenharemos sempre rostos frontais, de maneira
limitada. Afinal, podemos virar o pescoço para ambos
os lados, erguer ou abaixar a cabeça e até deitá-la sobre
os ombros.

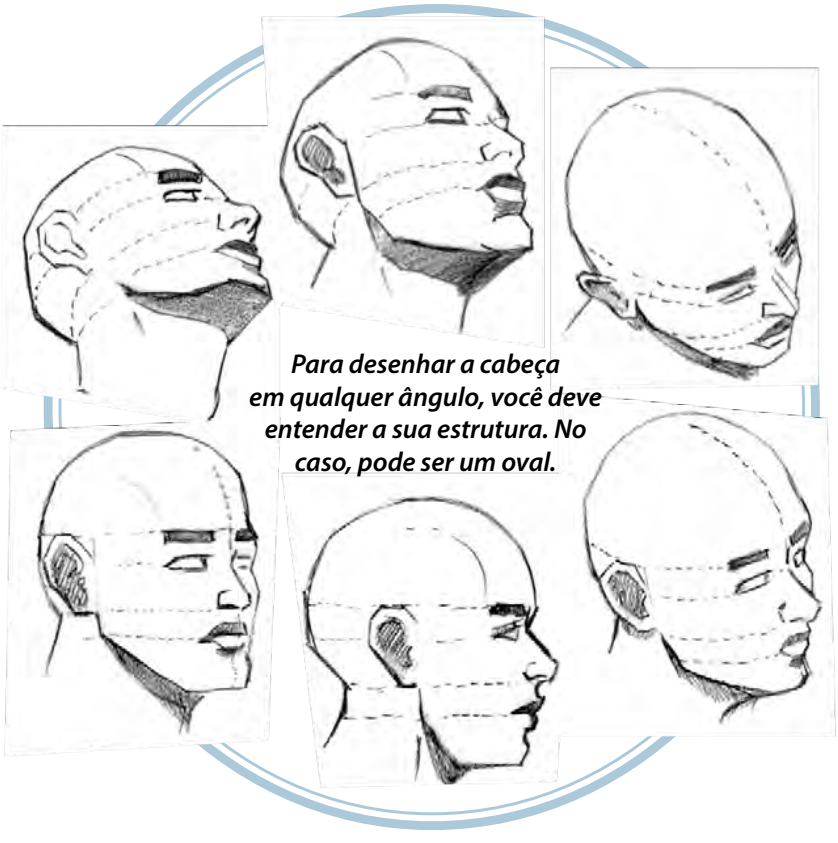
Movimento da cabeça



O primeiro passo é determinar o ângulo da cabeça, para fazer bons desenhos.

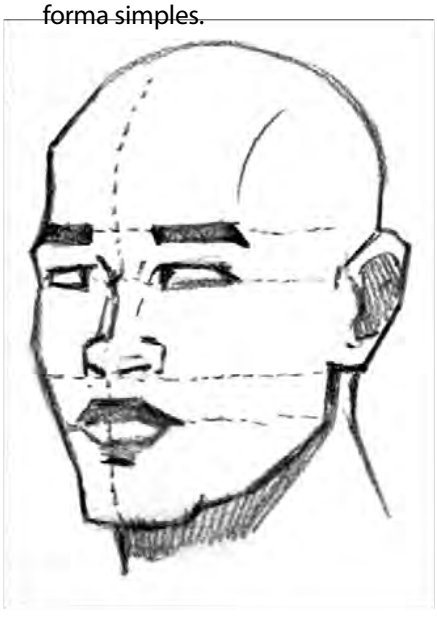
A inclinação da cabeça é estabelecida no início do desenho e todos os eixos devem ser linhas curvadas.

O esquema linear simples favorece a elaboração do movimento da cabeça para qualquer ângulo.

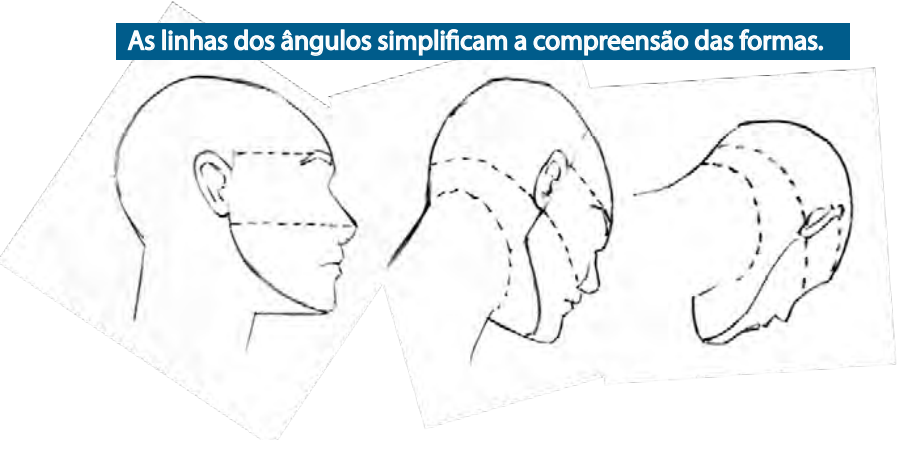


Para desenhar a cabeça em qualquer ângulo, você deve entender a sua estrutura. No caso, pode ser um oval.

Vários grupos de músculos são responsáveis pela sustentação e movimentos da cabeça, oferencendo um ponto de conexão entre ela e o tronco: o pescoço. O que sustenta o pescoço são as sete vértebras cervicais, sendo que as duas primeiras permitem o movimento da cabeça para os lados, para cima e para baixo. Uma boa maneira de se tabalhar com o movimento direcional da cabeça é iniciando o mesmo com o desenho de ovais. Reproduza as figuras aqui expostas em tamanho maior e pratique muito. Como pode perceber, nosso intuito é ensinar o processo que ajude você a realizar suas obras sem dificuldade, de forma simples.



As linhas dos ângulos simplificam a compreensão das formas.

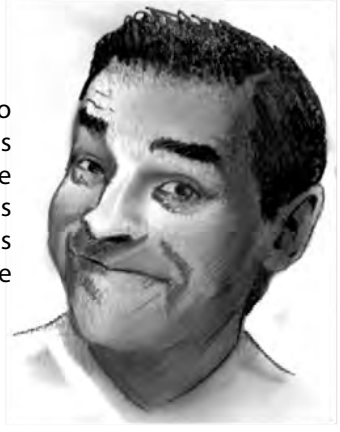


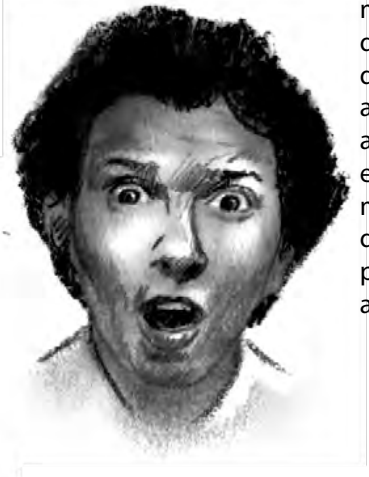
Expressões faciais

Fazendo caras e bocas

Elas dizem mais do que as palavras. Para quem sabe ver, dizem até que as palavras, às vezes, escondem. Por isso, a ciência tanto procura decifrar o código das expressões faciais. A expressão facial é a forma mais básica e comum de demonstrar, aparentemente, as emoções. Fisiologistas estimaram que o rosto humano fosse capaz de gerar cerca de 20 mil expressões diferentes.

O olhar na expressão facial é o meio mais rico e importante para expressarmos visivelmente nossos estados de ânimo e as nossas emoções.





Desenho dos olhos

São os olhos que primeiro revelam nossos sentimentos e emoções. Ao desenhar os olhos com expressão facial, observe cada detalhe antes de começar. Analise toda a área em torno dele, a posição e a forma das sobrancelhas, a quantidade de branco que pode ser visto no globo ocular e as marcas de expressão que estão aos cantos deste olho. Pesquisas anteriores reconheciam apenas seis expressões emocionais universais, mas estudos detectam que expressões faciais padrão estejam ligadas a 21 emoções distintas..

Expressões faciais.

Nos movimentos labiais, deve-se notar o trabalho conjunto de cada músculo da face.

Respeite sempre o foco da luz.

O desenho da boca

Você deve prestar a máxima atenção nos músculos dos zigomáticos, risórios, boucinador e orbiculares. A contração e o relaxamento de cada um destes músculos causam um tipo de expressão como, por exemplo, um sorriso. O bucinador é o músculo da face que projeta o lábio para frente. Já o depressor é o ângulo da boca que leva os cantos dos lábios para baixo.

O interessante do desenho das Expressões Faciais

O artista pode mostrar todo o drama e complexidade do ser humano. As expressões ambíguas são de especial interesse do artista, como aquelas que mostram a passagem de uma emoção para outra, ou quando o rosto demonstra duas expressões ao mesmo tempo, a exemplo da "Gioconda" de Da Vinci. Isso pode ser feito desenhando-se uma expressão de um lado do rosto e outra do outro lado, ou desenhando-se a boca com uma expressão e os olhos com outra. Se você observar as expressões de pessoas conversando ou sorrindo levemente, notará que a expressão não é distribuída uniformemente por todo o rosto.

Sombras – Exemplos Masculinos

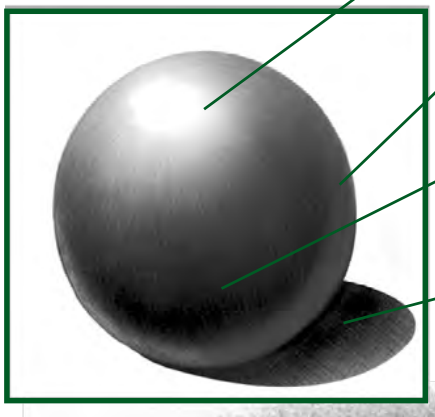
Para o desenho das expressões faciais, é essencial o domínio da luz e sombra. Embora pareça fácil representar as expressões de forma linear, as marcas de expressão parecem duras, especialmente em expressões complexas, como o riso. O sombreamento faz com que a expressão fique mais clara e visível para quem a vê.

As sombras devem manter certa graça, mesmo que a expressão tenha uma tônica mais grave, como em um choro ou grito de pânico. Desenhar a expressão humana exige observação, e quem melhor do que nós mesmos para observar? Pratique, olhando-se no espelho, registrando expressões variadas. Fotografias são especialmente úteis, porque captam a expressão espontânea.

A máscara revelada

Acredita-se que mostremos nossas verdadeiras emoções somente em um lado da face, enquanto o outro lado mostra aquilo que queremos aparentar. Este lado é a máscara que carregamos. Podemos dizer que o lado verdadeiro é o lado inconsciente, e que o outro é o consciente.

Lembre-se de sempre estudar formatos de luz e sombra diferentes, já que um rosto que tem a sombra bem marcada tem aspecto de força e fica bem expressivo. Use fotos e modelos, pois todo tipo de referência serve para acrescentar qualidade ao seu trabalho.



LUZ DIRETA

LUZ REFLETIDA

SOMBRA PRÓPRIA

SOMBRA PROJETADA

Estude a luz natural e a variação de como ela reage nos diversos horários do dia sobre o rosto. Pratique usando também a luz artificial, que pode te proporcionar uma bagagem de referências ao ponto de criar bons desenhos.

Mantenha sempre em evidência as sombras mais marcantes nos rostos.

Sombras – Exemplos femininos

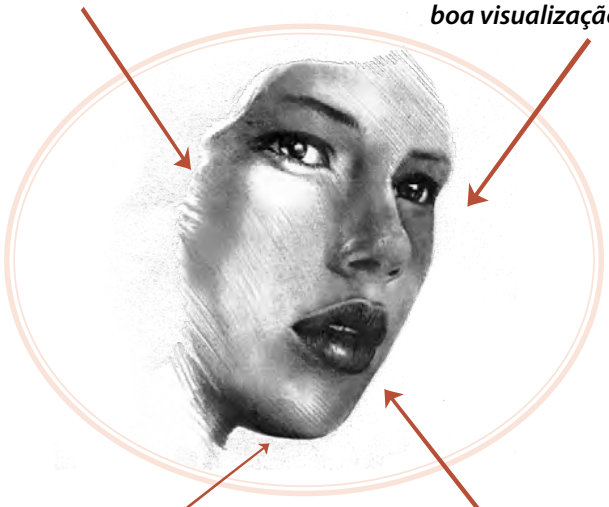
O estudo da expressão facial é uma das peculiaridades mais interessantes do desenho da figura humana. Nele, o artista pode mostrar, mesmo que relativamente, a complexidade dos sentimentos. Quando isso é somado ao aspecto de luz e sombra bem aplicado que causa efeito de realismo no desenho, um leve rabisco torna-se uma grande obra de arte. Tenha empenho em estudar onde deve ser aplicada cada sombra intensa, cada passagem tonal suave e respeite sempre a localização da luz sobre o desenho. Trabalhe cuidadosamente todas as sombras e tons, para não deixar no desenho feminino um clima pesado.

Treine luz e sombra em rosto de perfil, pois a localização dos volumes normalmente ficam nítidos, fáceis de aplicar no rosto em conjunto com o cabelo.

Na sombra feita em qualquer rosto feminino, deve haver um tom bem suave. Mesmo sendo bem sombreado, procure usar esfuminhos ou algum material que possa esfreagar sobre o grafite e suavizar os tons mais escuros, principalmente na testa e nas laterais do rosto.

Antes de definir o cabelo, verifique se está correta a variação de tons no rosto.

Os olhos devem estar sempre com boa visualização.



Observe sempre as partes mais escuras, pois cria no desenho um bom efeito de contraste.

Boca feminina deve ser bem contornada e bem preenchida de tons.

Deve-se ter cuidado ao desenhar as expressões faciais de um rosto feminino, pois as sombras devem manter certa graça, mesmo que a expressão tenha uma tônica mais grave, como em um choro ou grito de pânico. Desenhar a expressão humana exige observação, e quem melhor do que nós mesmos para observar? Pratique, olhando-se no espelho e registrando expressões variadas. Fotografias são especialmente úteis, porque captam a expressão espontânea.

A Caricatura

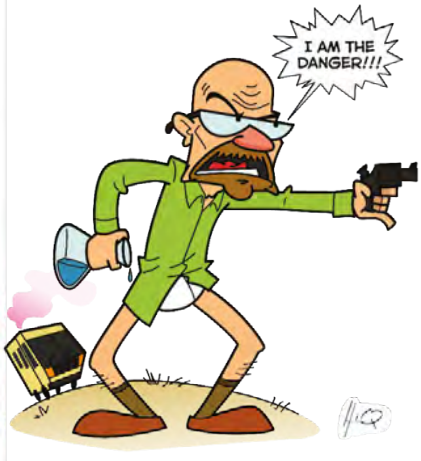
Historicamente, a palavra caricatura têm origem no italiano *Caricare*, significando "carregar", no sentido de exagerar, aumentar algo em proporção. Pode-se dizer que a caricatura deu início ao movimento do expressionismo, estilo de pintura onde o artista procura captar e demonstrar pressões que a índole, os sentimentos e a vivência deixam marcadas no rosto de uma pessoa.

A palavra caricatura teria aparecido pela primeira vez em 1646, com o objetivo de nomear uma série de desenhos satíricos feitos pelo artista Agostino Carraci. Mas foi Annibale Carracci, primo de Agostino, um dos grandes expoentes da caricatura, sendo o pioneiro na História da Arte a se utilizar dela. Essa palavra pode ser utilizada como sinônimo para grotesco ou burlesco.

A caricatura servia para destacar os acontecimentos em que se denunciava a corrupção na política.
Hoje, a caricatura é usada como um meio de entretenimento. A caricatura ao vivo dispõe de um profissional do desenho a realizar na hora a caricatura de determinada pessoa. Não podemos confundir caricatura com charge ou cartum, pois são coisas muito diferentes.

A Caricatura

A Charge



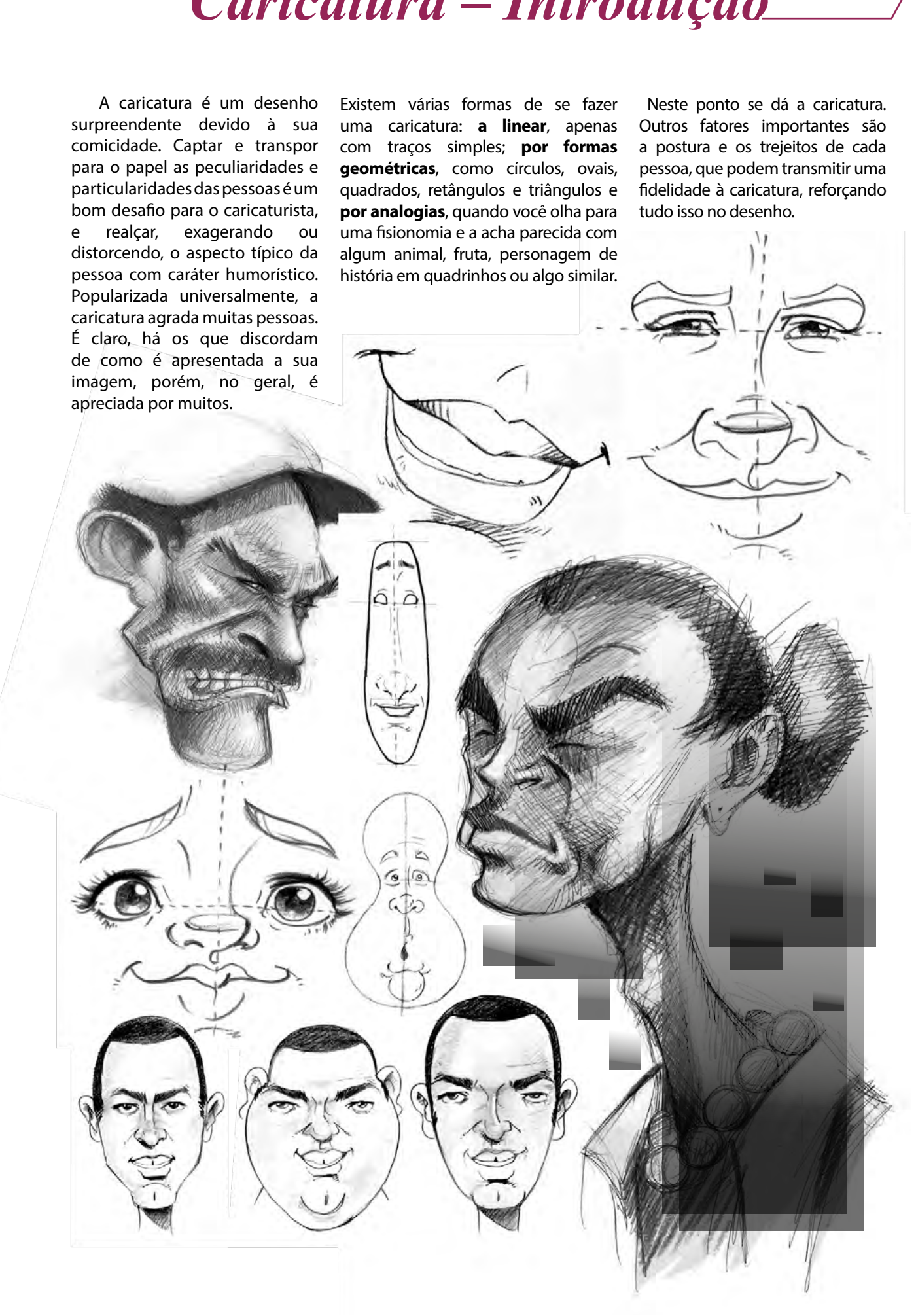
O Cartum

Caricatura – Introdução

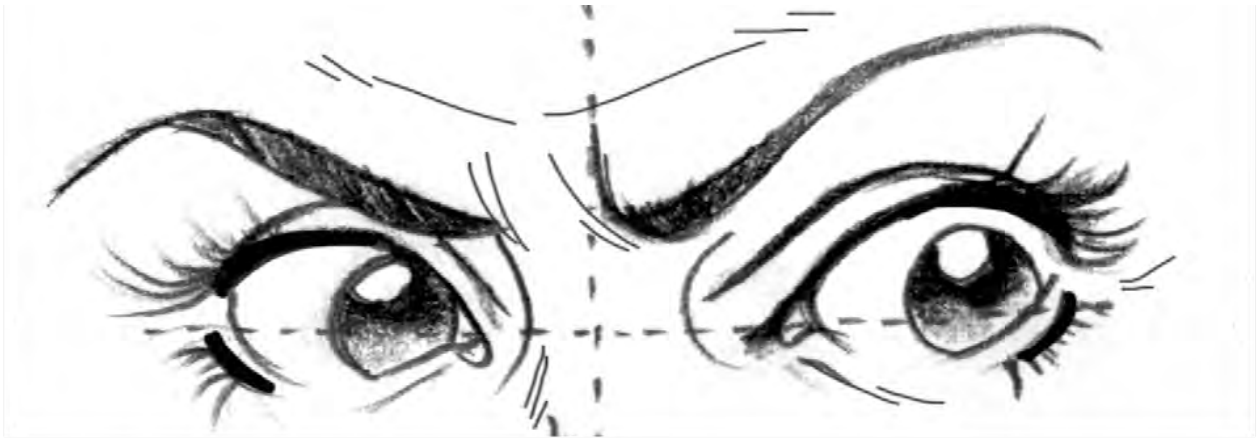
A caricatura é um desenho surpreendente devido à sua comicidade. Captar e transpor para o papel as peculiaridades e particularidades das pessoas é um bom desafio para o caricaturista, e realçar, exagerando ou distorcendo, o aspecto típico da pessoa com caráter humorístico. Popularizada universalmente, a caricatura agrada muitas pessoas. É claro, há os que discordam de como é apresentada a sua imagem, porém, no geral, é apreciada por muitos.

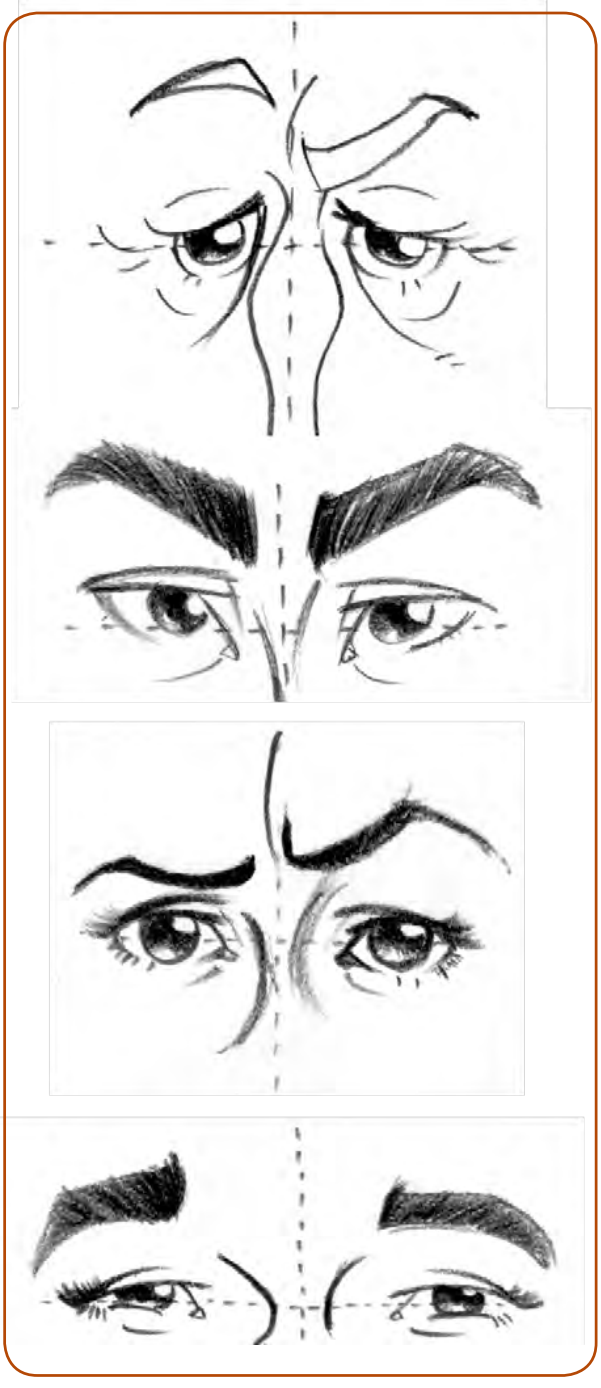
Existem várias formas de se fazer uma caricatura: **a linear**, apenas com traços simples; **por formas geométricas**, como círculos, ovais, quadrados, retângulos e triângulos e **por analogias**, quando você olha para uma fisionomia e a acha parecida com algum animal, fruta, personagem de história em quadrinhos ou algo similar.

Neste ponto se dá a caricatura. Outros fatores importantes são a postura e os trejeitos de cada pessoa, que podem transmitir uma fidelidade à caricatura, reforçando tudo isso no desenho.



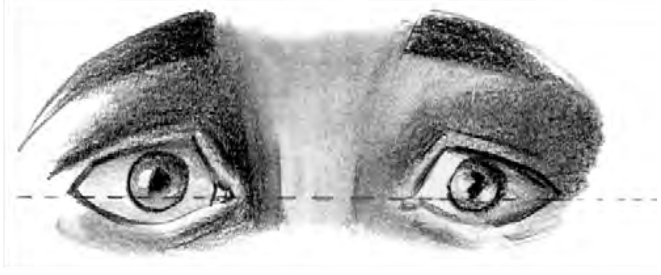
Distorção do olho



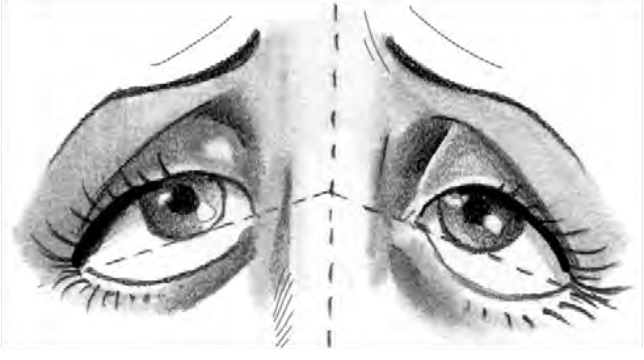


O exagero no desenho dos olhos de uma pessoa caricaturada ocorre em três formas distintas:

Pelo tamanho:
Quando os olhos são ou muito estreitos, ficam quase fechados.



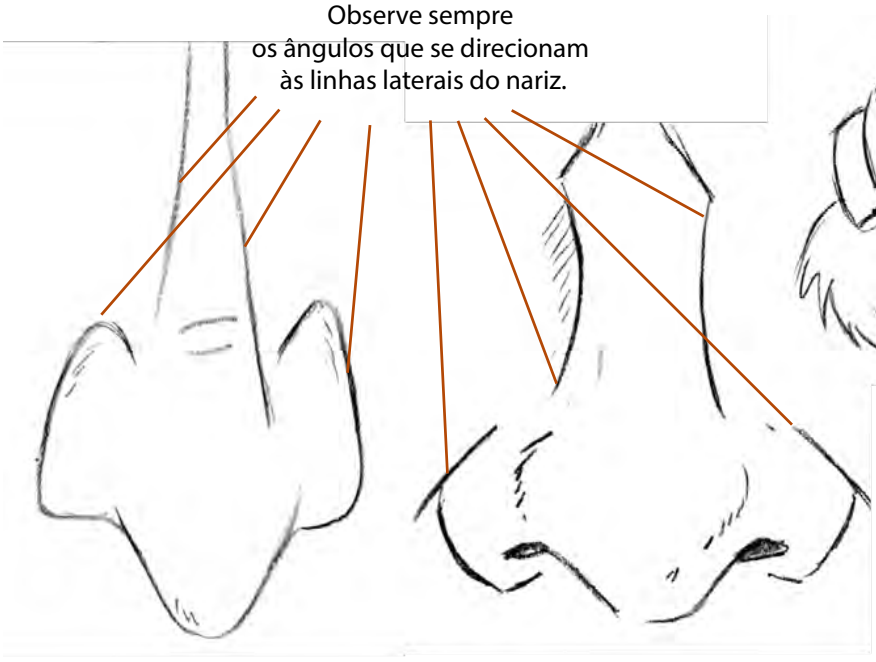
Pela simetria:
Quando os olhos estão alinhados.



Pelo ângulo:
O ângulo dos olhos fica mais simples de desenhar se a pessoa tiver o canto externo do olho mais alto que o canto interno.

Distorção do nariz

Observe sempre os ângulos que se direcionam às linhas laterais do nariz.



Muitas vezes, bigodes ajudam a caracterizar melhor a idade e a fisionomia da pessoa, mas não se deve perder a concentração para fazer uma boa estrutura para o nariz.

Muitos acreditam que o que define uma boa caricatura é o exagero do nariz. Isto ocorre porque ele está em posição vertical, enquanto os olhos e a boca estão na horizontal. Assim, ele parece se destacar nos desenhos distorcidos.

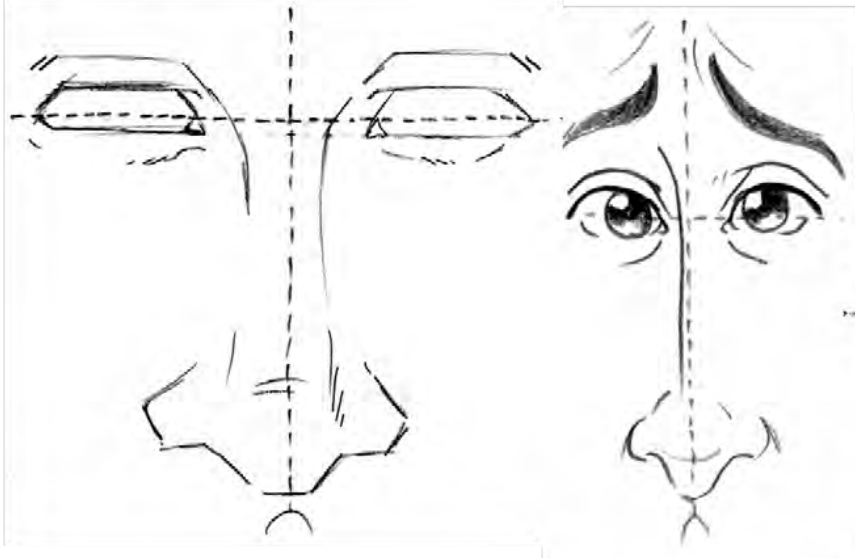
Veja quais são os elementos básicos do nariz:

A altura – a distância da altura dos olhos para a ponta ou para o septo do nariz. **A largura** – a própria largura do nariz, de um lado ao outro da cabeça.

A distância – a distância que o nariz tem entre os olhos. Para encontrar as distâncias corretas, usa-se a linha de direção da cabeça, fazendo exageros ao combinar os olhos com o nariz em caricatura.

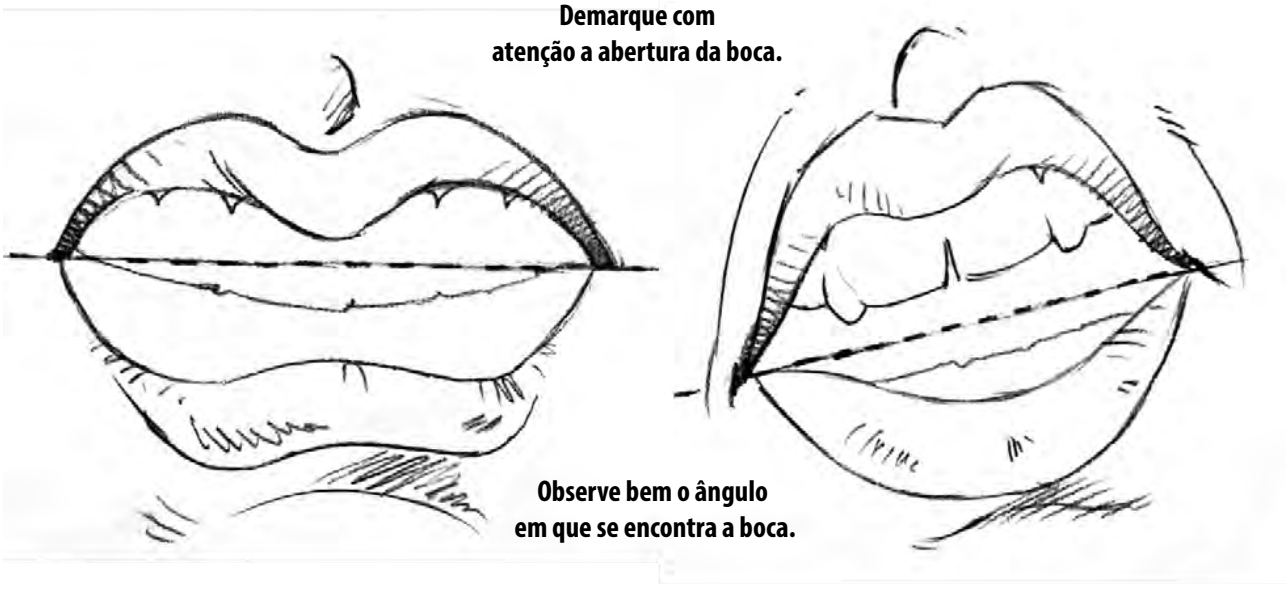
Respite os formatos mais arredondados da parte central do nariz.

Conjunto de olhos e nariz



Agora, podemos estudar os dois elementos em conjunto. Repare que tanto a aproximação ou afastamento entre os olhos e o nariz podem ocorrer de maneira lateral (horizontal) e na altura (vertical), variando de pessoa a pessoa.

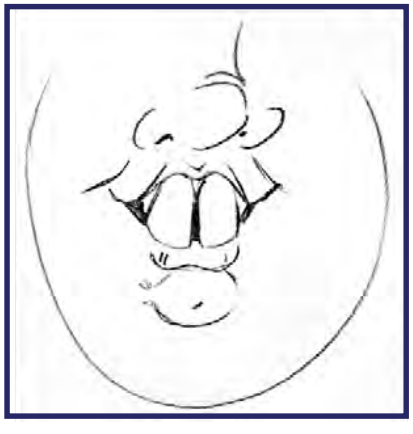
Distorção da boca



A boca é o elemento que mais muda de forma em um rosto, de diversas maneiras. Esta tendência pode ocorrer devido o sexo da pessoa, a etnia ou a idade. Contudo, mais do que isto, a boca tende a mudar conforme a expressão facial.

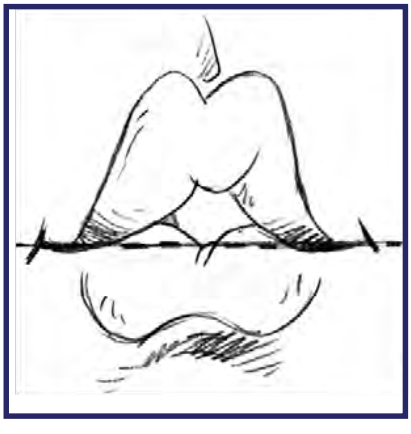
No desenho exagerado da boca, em inúmeras situações deve-se representar os dentes. Na caricatura, seis dentes ficam mais evidentes: os quatro incisivos e os dois caninos.

Veja na figura acima como a linha da boca mostra a intersecção com os cantos, que podem estar na mesma linha, acima ou abaixo dela. Esta linha procede igual a linha de ângulo vista nos olhos.

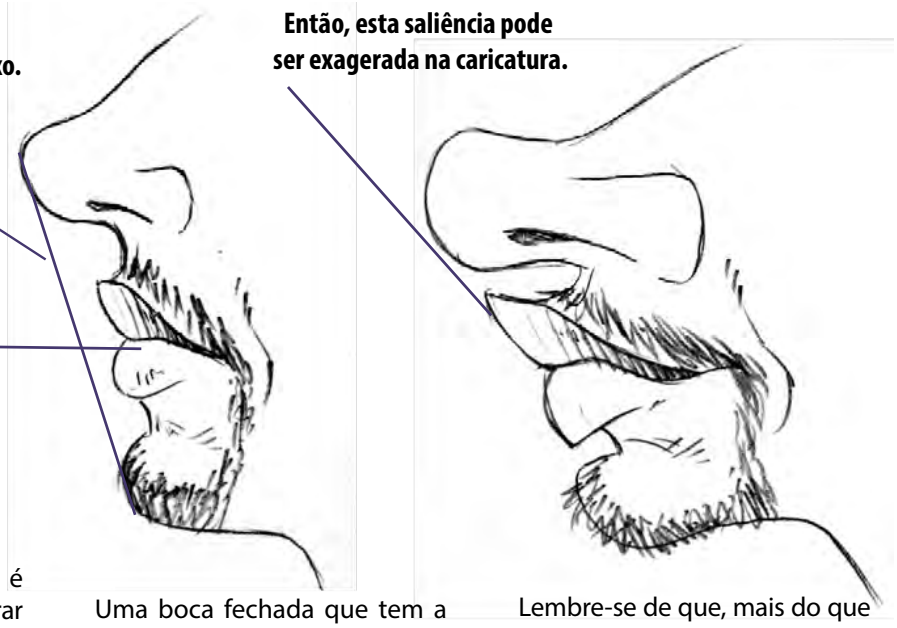


Algo a se lembrar é que a boca não é plana, mas sim arcada, curvada no rosto. O lábio superior tem os cantos fechados, que cobrem o canto aberto do lábio inferior. Para exagerar as dimensões da boca, use o conceito da forma vazia ou espaço negativo ao redor dos lábios, pois isso pode ajudá-lo a fazer o desenho.

Quanto aos dentes, eles podem ser protuberantes, projetando-se para fora da boca, e grandes o suficiente para cobrir o lábio inferior.



Demarcação do maxilar


Uma suave inclinação vai da ponta do nariz até a ponta do queixo.
A saliência da arcada dentária pode criar uma aparência de "focinho".
Então, esta saliência pode ser exagerada na caricatura.

Na caricatura da boca é necessário ter cuidado ao capturar a forma e a estrutura da mesma. Um sorriso torto, uma assimetria, a lacuna entre os dentes superiores e inferiores e dentes que se projetam para fora da boca são características que podem ser acentuadas.

Uma boca fechada que tem a forma definida pela borda exterior dos lábios também pode ter sua forma exagerada. Também pode ser destacado o formato da própria boca, exagerando, assim, a expressão da pessoa desenhada.

Lembre-se de que, mais do que as outras características, a boca projeta a expressão pelo exagero. Defina atentamente o lábio superior e atente-se ao ângulo e à abertura da boca em relação ao maxilar. Um erro pode fugir da distorção certa.

A cavidade acima da boca pode ser desenhada como um anzol, com uma sombra em um dos lados.

Tipos de queixo

Podemos classificar, pelo menos, cinco tipos de queixos diferentes: o quadrado, o arredondado, o triângular ou pontudo, o queixo duplo e com covinha. O queixo de crianças e jovens possuem o mínimo de linhas e curvas mais suaves; para caracterizar pessoas idosas, mais linhas, rugas e dobras.

Combinando nariz e boca

Os sulcos nasolabiais começam na parte superior das narinas e sofrem mudanças em suas cuvas.

Na pessoa idosa, todos estes detalhes ficam mais evidenciados. Os lábios convergem para o interior da boca. "Papadas" ao redor do queixo se formam.

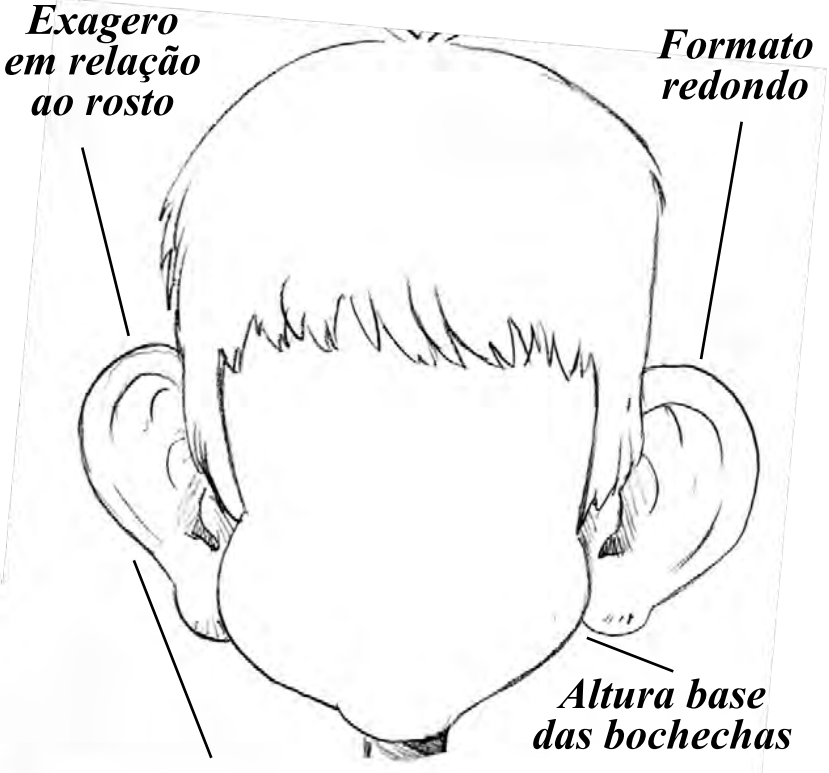
Distorcendo a orelha

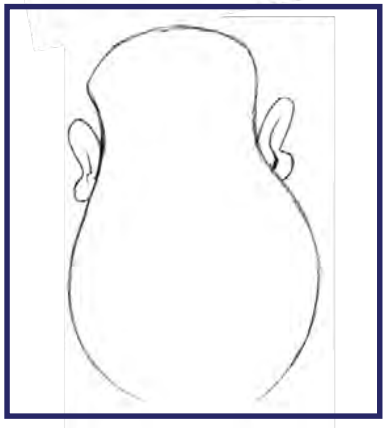
Faça uma estrutura mais quadrada.

Deixe o formato do desenho bem redondo.

Definir, mas manter acabamento acadêmico.

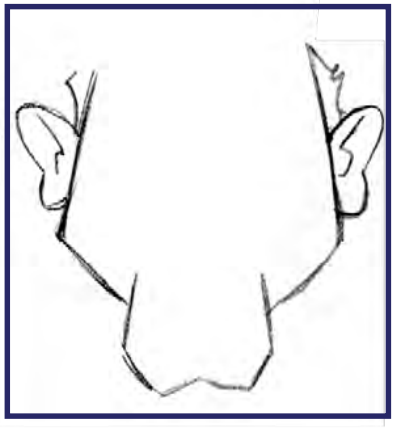
A criança naturalmente tem a parte do crânio maior que a parte face, sendo mais arredondada. Os olhos e as orelhas são grandes, enquanto o nariz e a boca são pequenos. Evitando ao máximo o desenho acadêmico, procure fazer a caricatura da criança pelo exagero ou distorção da imagem. Podem ser incluídos os elementos próprios de desenhos infantis, como formatos curvos.



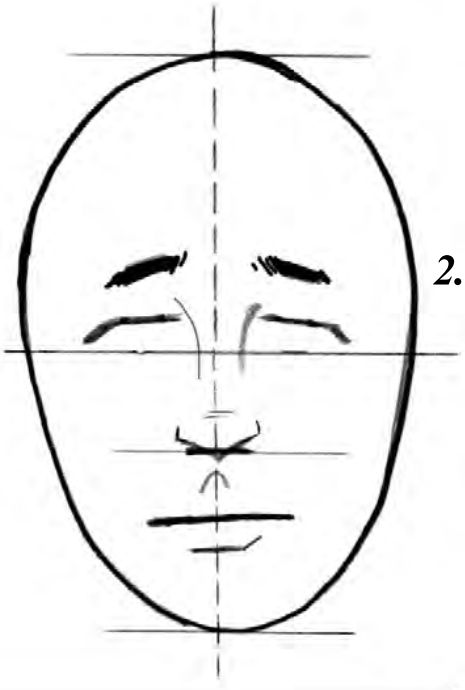


Respeite o ângulo da orelha no encaixe do rosto

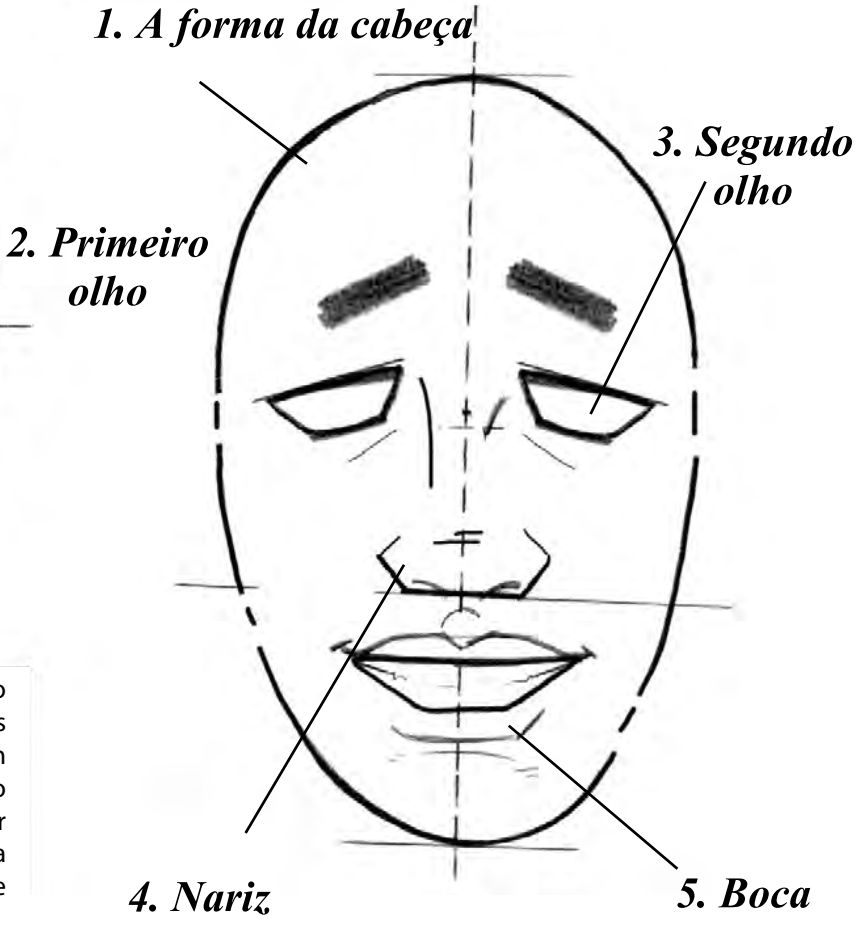
A exemplo do desenho acadêmico, o desenho da orelha, com todos seus elementos, é um tanto complexa, como na figura 1. Na figura 2, a orelha se apresenta com menos detalhes, mais simplificada. O modelo mais simples é a figura 3, pois em poucas linhas é possível representá-la.



Modelo de rosto para caricatura



Na figura acima, um desenho de poucos detalhes, não há dúvidas sobre o que é representado: um rosto humanoide. Toda a informação necessária está lá para que qualquer observador faça uma rápida correlação. Veja a relação com a face humana na figura ao lado.



Não basta ter um formato para a cabeça, dois olhos, nariz e boca para ser uma figura humana. Afinal, todos os seres que compõem o reino animal têm todos estes mesmos elementos.

A forma como expressamos isto graficamente pode fazer a diferenciação. Com estas poucas informações podemos também fazer desenhos caricatos de outros animais de qualquer espécie e lugar.

Com a caricatura human vamos nos dedicar ao estudo dos cinco elementos principais da face. Ovais, círculos, triângulos e losangos podem auxiliar o caricaturista no desenho.

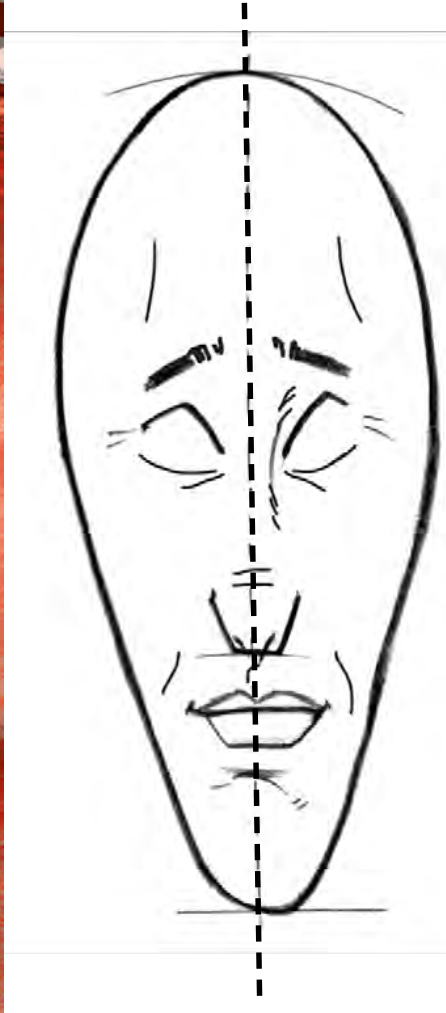
Os cinco elementos principais do rosto

O formato da cabeça, os dois olhos, nariz e boca são os cinco elementos que formam um rosto. Fora isto, outros detalhes ajudam na formação da caricatura, como orelhas, cabelos, cílios, maçãs do rosto e rugas de expressão.

São os cinco elementos que fazem da fisionomia algo individual para cada pessoa e que tornam possível a caricatura. Como já foi visto, pode-se tanto trabalhar com formas lineares simplificadas, quanto com algo mais completo em detalhes, para que a caricatura se forme. Não é uma questão de alongar o nariz ou fazer olhos grandes para que uma caricatura esteja bem feita. Para que isto ocorra, deve haver uma ligação entre todos os cinco elementos do rosto e seus detalhes, por exemplo: os olhos devem ter as sobrancelhas e, em caso feminino, os cílios. O nariz e a boca se unem à marca de expressão para um sorriso ou demonstração de ira. Então, esta relação entre os elementos do rosto e seus detalhes é o básico para formar uma caricatura. Porém, não é tudo. Outros tipos diferentes de relações podem e devem ser aplicadas. Três delas são tamanho, distância e ângulo, essenciais para o desenho.

Se há algo que podemos considerar chaves da caricatura são os tópicos tamanho, distância e ângulo. Estas combinações podem ser consideradas o alicerce principal para realmente fazer um bom exagero ou distorção de um rosto. Assim, quanto mais você exagerar ou distorcer o rosto e mantiver a fisionomia, melhor ela ficará. A outra chave é fazer um estudo prévio da pessoa caricaturada para não escolher um elemento aleatóriamente, mas combinar cada um deles em cada detalhe.

Primeiro passo: veja qual é a relação de cada elemento com o formato da cabeça que for desenhar.

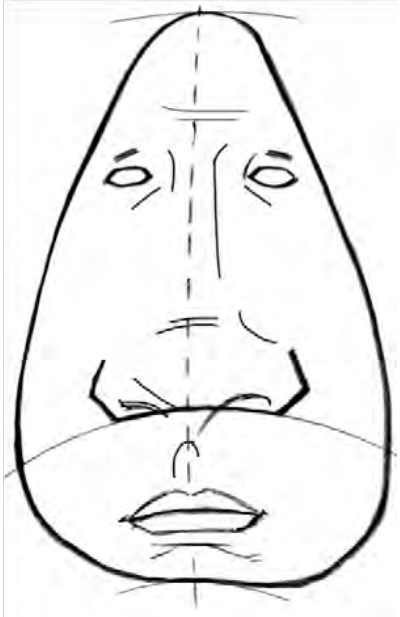


Ângulo

Detalhes como olhos, nariz e boca estão expostos no rosto. Por vezes, há olhos que que possuem uma inclinação para baixo, buscando a parte interna do rosto. Em outras situações, estes mesmos olhos parecem mais erguidos do que o normal.

Tamanho

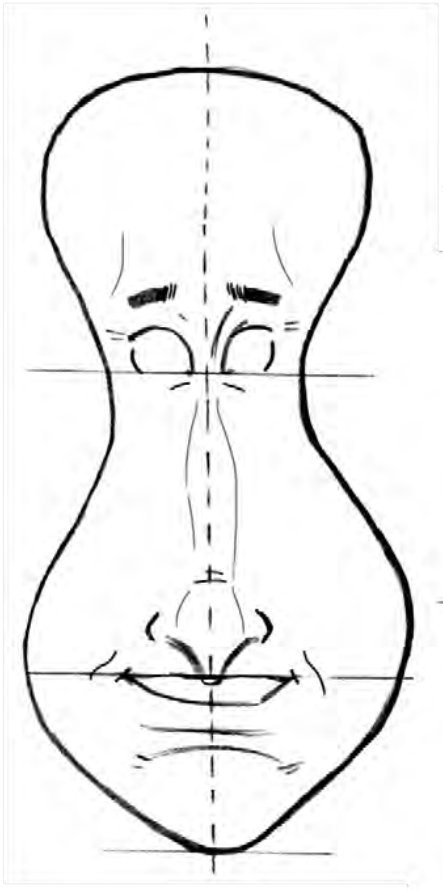
Ao que diz respeito ao tamanho é como se comporta tanto a forma da cabeça, sendo grande ou pequena e os elementos nela contidos, que, pode haver grandes olhos, mas nariz boca e porque não orelhas muito pequenas. O tamanho também pode se referir a quantidade de massa contida na formação do rosto, por exemplo alguém pode possuir mais testa e cabeça do que queixo. Cabeça e queixo podem ser compactados devido a largura do rosto. Quando o rosto é mais estreito a cabeça torna-se mais alongada. O volume total da massa na cabeça pode interferir no tamanho e nas proporções da face.



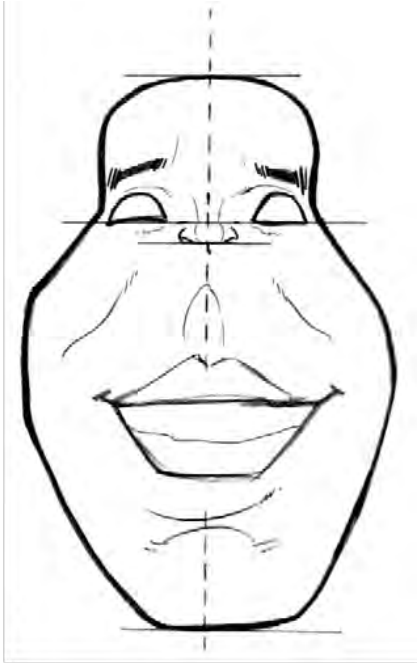
Distância

A distância não se refere apenas à altura dos elementos, como um nariz mais alongado, mas também à boca mais abaixo, olhos mais juntos ou mais separados, bem como orelhas acima ou abaixo da linha dos olhos. Ao se trabalhar no tamanho, a distância também sofre a ação das proporções, uma vez que a expansão ou estreitamento da cabeça faz com que elementos como olhos, nariz e boca fiquem próximos ou distantes entre si.

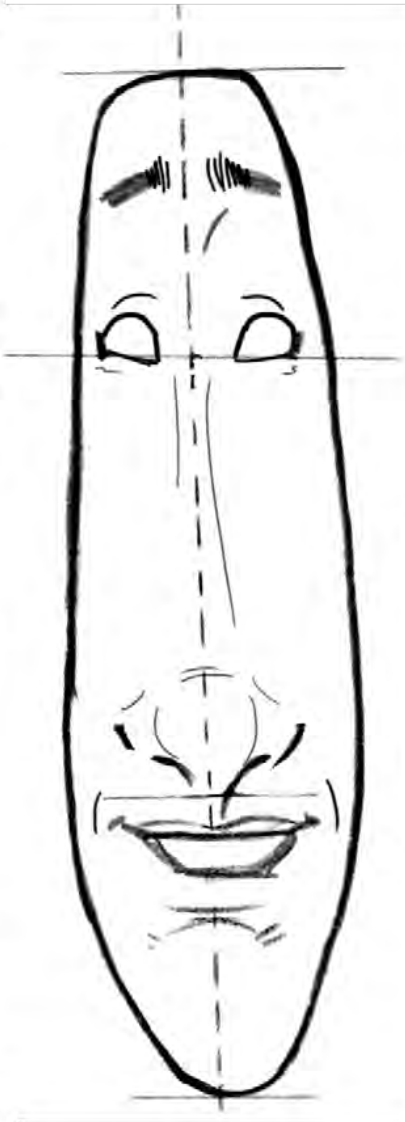
Variações da cabeça



Em desenho acadêmico, a cabeça é dividida em proporções clássicas, o que significa que tudo está dentro de um padrão lógico comum em toda estrutura.

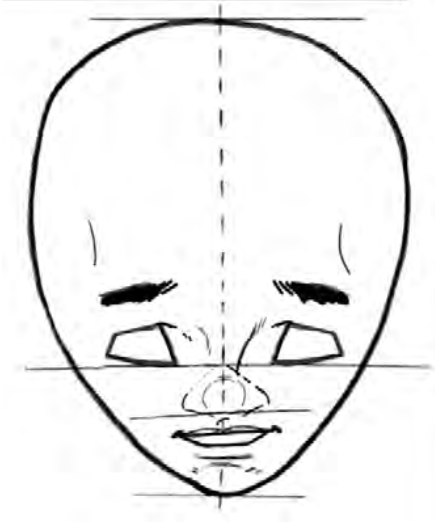


Procure manter sempre um sorriso e expressões leves nas pessoas das quais for fazer a caricatura.



Uma caricatura se trata da semelhança atingida por meio do desenho onde você muda a relação destes elementos com base em suas percepções do rosto do modelo a ser desenhado.

Observe os modelos da cabeça , pois contribuem para deixar o desenho mais proximo do rosto.

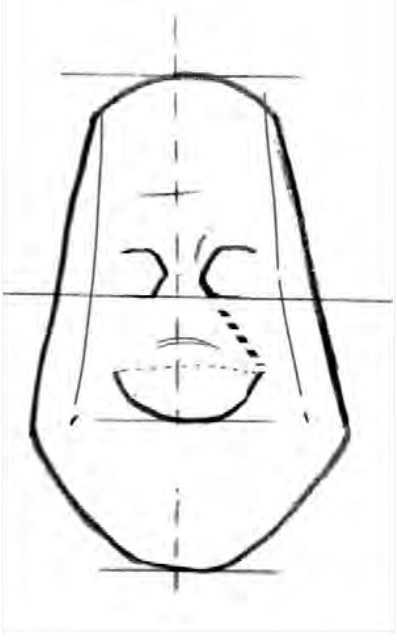


Para que as semelhanças se mantenham com a pessoa retratada, observe a multiplicidade de formas que podem ser exploradas no desenho. Estreitas, alongadas, disformes e, em algumas situações, até bizarras, tornando o desenho engraçado.

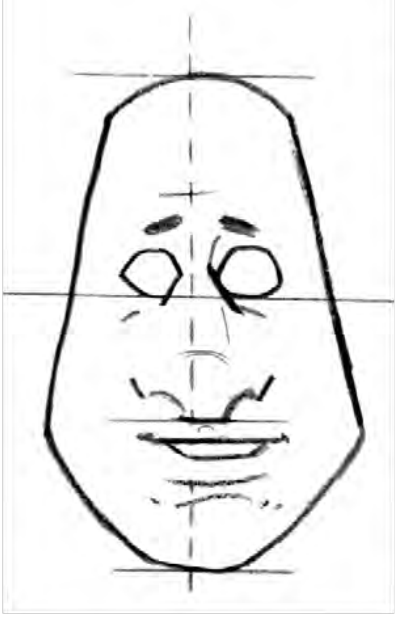
Certamente, você já deve ter ouvido uma observação curiosa como esta: "Ele parece um intelectual!". Sem querer, criamos uma analogia com o tipo físico da pessoa com algo, mesmo que abstrato.

Um exemplo de analogia caricata é quando pensamos em tipos característicos, por exemplo: para um caipira, vem a lembrança o tradicional chapéu de palha, botina, pés descalços ou barba rala.

Impossível não fazer essas associações quando vemos pessoas caracterizadas com qualquer tipo ou estilo. Temos quatro tipos bem específicos: o motor, o emotivo, o intelectual e o simétrico.

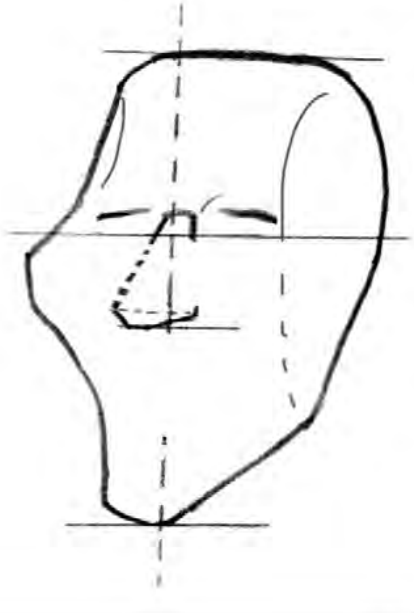


1º Passo – Dê forma à cabeça e marque a posição dos olhos bem juntos acima de sua própria linha.



2º Passo – A boca fica mais estreita, deixando os maxilares e a mandíbula mais firme e rija.

3º Passo – Complete a sua caricatura com o cabelo e defina os detalhes que mostram a pessoa.



1º Passo – A cabeça tem a forma de uma pedra de gelo. Os olhos assimétricos estão sobre a linha e o nariz tem uma forma triangular.

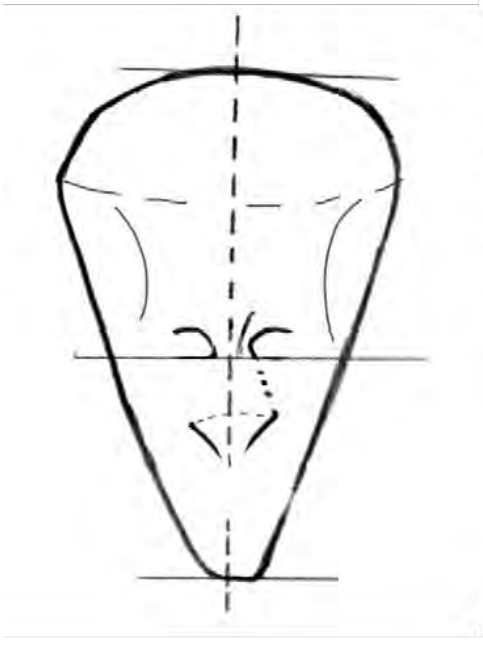
2º Passo – A boca está bem próxima ao nariz. Respeite seu formato e seu ângulo ao desenhar.

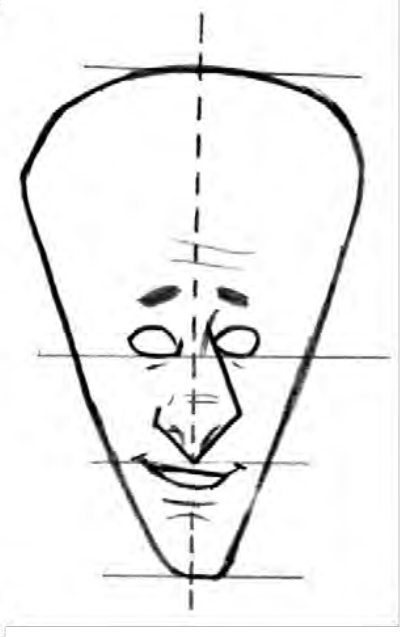
3º Passo – Crie uma expressão de alguém do tipo bem simpático, definido pela boca e pelos olhos.

Todo este estudo nos prepara para construir de maneira mais completa nossos desenhos caricatos, mesmo se tivermos que desenhar tipos criados em nossa imaginação, desenhos eficazes se desenvolverão.

Por esta razão, o tipo físico de uma pessoa serve apenas de referência para a construção da caricatura. Estude várias formas de construir seu desenho para que não tenha dificuldade ao fazer as pessoas.

Fisionomia e expressões devem ser observadas atentamente para dar sentimento à caricatura que estiver desenhando. Note o ângulo da cabeça, sobrancelhas e abertura da boca sempre.

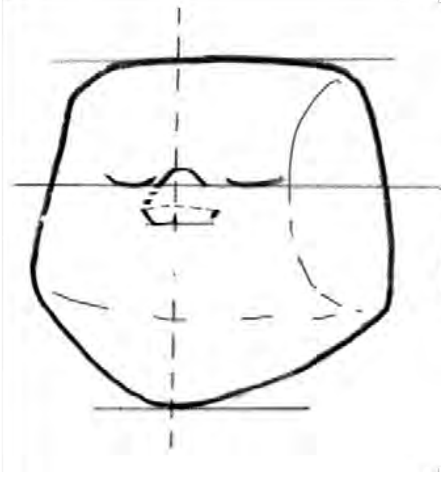


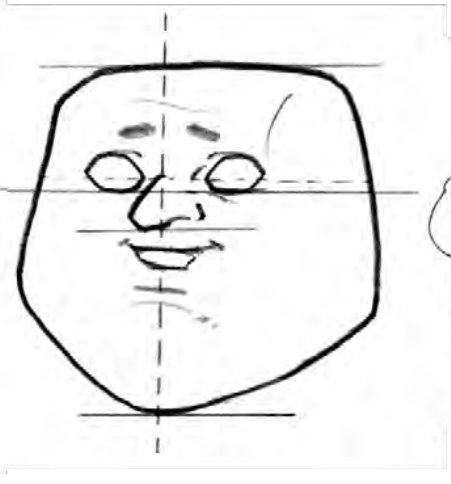


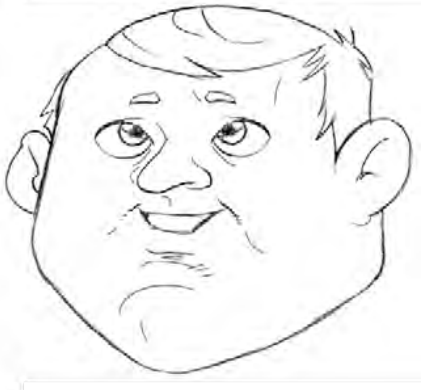
1º Passo – Com um cone invertido crie a forma da cabeça. Faça os olhos bem juntos e o nariz na forma de um prisma.

2º Passo – A boca está na posição angular, isto é, voltada para a esquerda.

3º Passo – A calvície e a fisionomia simplória mostra que o caricaturado faz o gênero intelectual.







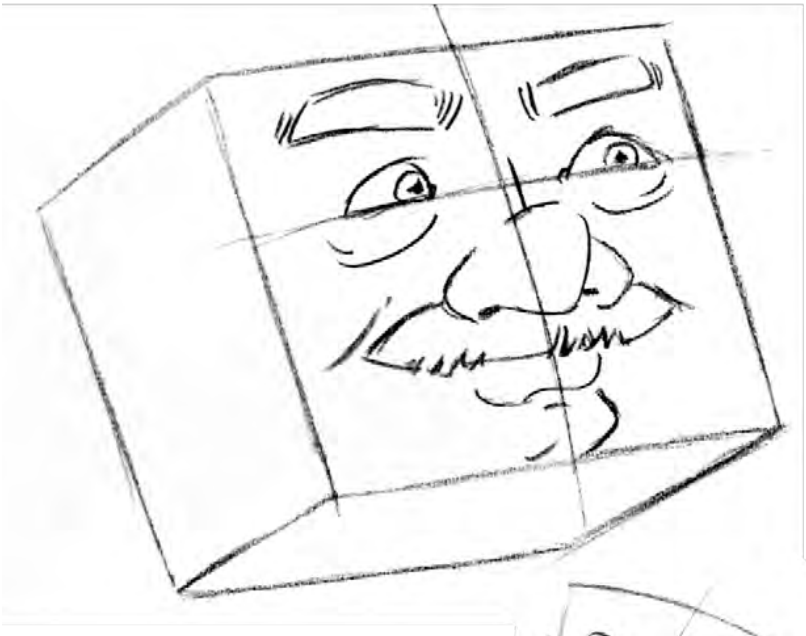
1º Passo – A distorção da maçã do rosto leva a cabeça a ter uma aparência próxima à normalidade.

2º Passo – A boca também está em simetria, fazendo com que o queixo pareça ser mais alongado.

3º Passo – Faça alguns ajustes se necessário, e veja se o desenho se parece com o caricaturado.

Utilizando formas geométricas

Outras formas podem ser utilizadas para fazer caricaturas. São formas geométricas, às vezes bidimensionais, poliédricas ou sólidos de revolução, como cones e cilindros. Todas servem de estudo para desenhos.

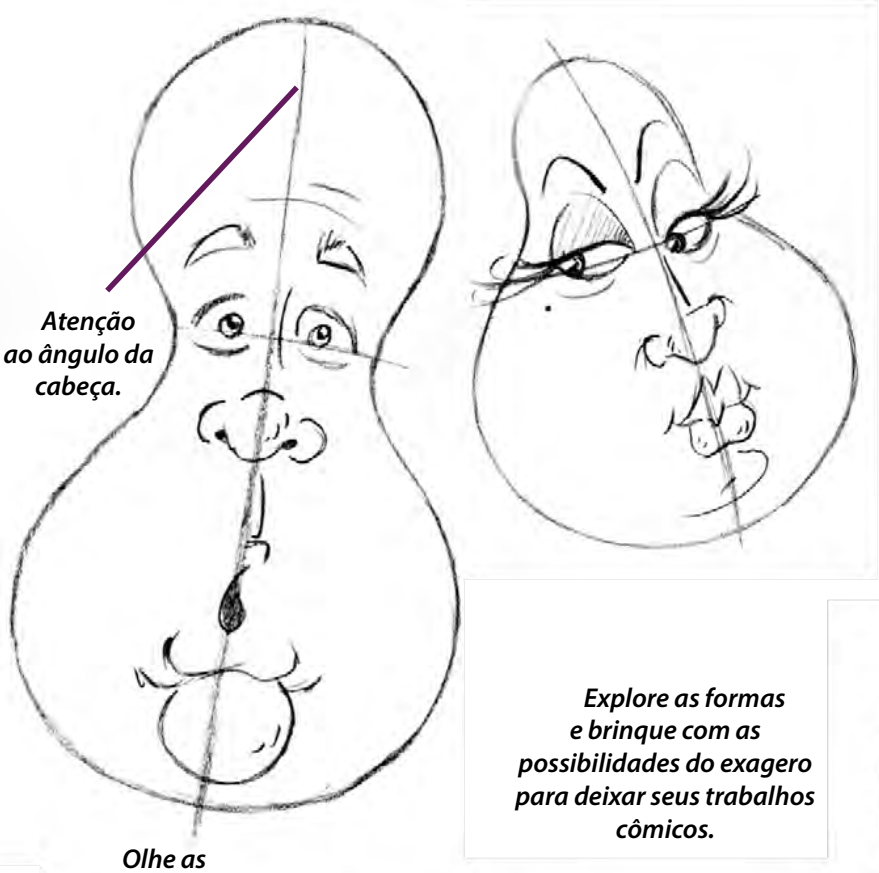


A forma abaixo, por ser cônica, é perfeita para caracterização de rostos alongados. A forma curvada na parte superior lembra o formato de um pedaço de pizza. Procure explorar esta forma geométrica em suas caricaturas. Encontre pessoas que tenham queixo fino e pratique.

As formas poliédricas do cubo e do paralelepípedo permitem explorar formas achatadas ou compactas de cabeças para desenhar pessoas com mais facilidade.

As formas geométricas, em geral, são a solução para poder colocar na prática o desenvolvimento de qualquer tipo de desenho.

Formas tridimensionais são excelentes para dar ideia de volume, e de não parecer que a cabeça está, de alguma forma, achatada. Repare na diferença da forma "**pizza**" feita pelo cone: parece ser bidimensional, mas a forma do cubo transmite maior solidez ao desenho do rosto na caricatura.



Atenção ao ângulo da cabeça.

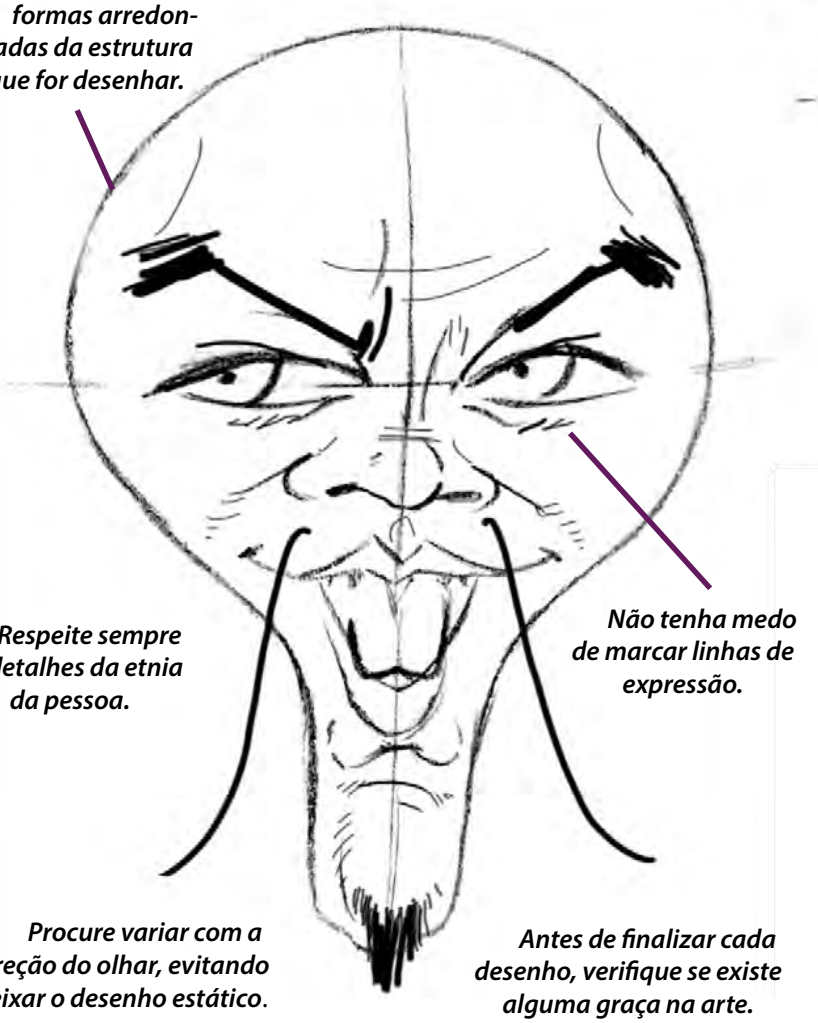
Ao tentar decidir o que exagerar, os caricaturistas muitas vezes se perguntam se o rosto é largo ou estreito e curto ou longo, obrigando-se a considerar apenas uma escolha limitada.

Com relação à cabeça, uma pergunta simples é necessária antes de desenhar: será que esta cabeça tem mais massa acima ou abaixo dos olhos?

Usando o eixo horizontal dos olhos como referência para tentar determinar se a massa é maior acima ou abaixo dessa linha, trabalhe com atenção as analogias e formas geométricas.

Explore as formas e brinque com as possibilidades do exagero para deixar seus trabalhos cômicos.

Olhe as formas arredon-dadas da estrutura que for desenhar.



Respeite sempre os detalhes da etnia da pessoa.

Não tenha medo de marcar linhas de expressão.

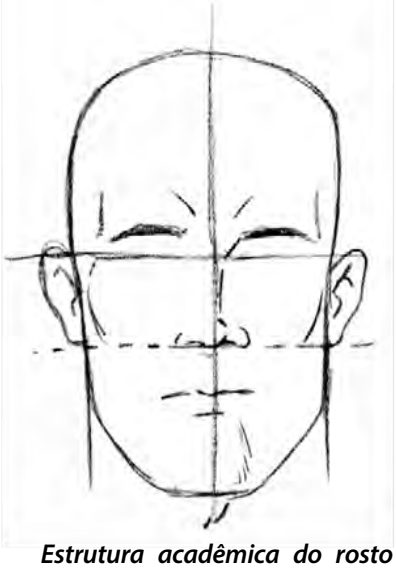
Trabalhar com a associação de planos se torna interessante, pois é um caminho, por vezes, de estranho entendimento. Por isso, tentamos associar o desenho da cabeça com algo familiar ou um objeto inanimado. Em um rápido estudo podemos achar a pessoa parecida com um legume, uma fruta, um alimento ou até mesmo um objeto, como lâmpadas e blocos de concreto.

Não se desenha um rosto nestes elementos, mas sim mantem a forma em mente para, com a associação, desenvolver a caricatura da pessoa. Esta técnica é de grande auxílio para o desenhista ao treinar e realizar suas artes.

Procure variar com a direção do olhar, evitando deixar o desenho estático.

Antes de finalizar cada desenho, verifique se existe alguma graça na arte.

Alinhamento do rosto



Estrutura acadêmica do rosto utilizando linhas de eixo ao centro do rosto e alinhamento dos olhos.

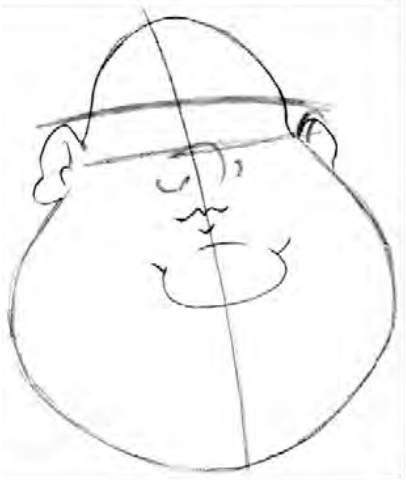
Estrutura distorcida do rosto utilizando linhas de eixo ao centro do rosto e alinhamento dos olhos.

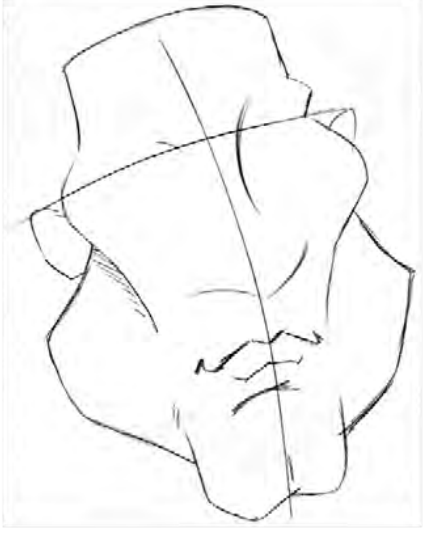
Linhas de eixo definem o ângulo da cabeça e ajudam a manter o equilíbrio dos elementos do rosto, como olhos, nariz, boca e orelhas.

O alinhamento do rosto, mesmo em caricatura, se dá por meio de linhas de eixo. A exemplo do retrato em desenho acadêmico, a construção da cabeça e o direcionamento do rosto ocorre exatamente da mesma forma. Note que, conforme o rosto, alguns elementos ficam sobre a linha dos olhos. Em outras situações, os elementos se posicionam acima ou abaixo desta linha.

As distâncias também recebem orientação da linha vertical de direcionamento da cabeça. Assim, é possível definir se os olhos são mais próximos da linha ou mais afastados, ou se a boca fica logo abaixo do nariz ou próxima ao queixo. O alinhamento da cabeça segue o ângulo de visão que temos da pessoa, já que a caricatura pode ser vista de frente, três quartos e perfil.

Os modelos que podem ser observados nesta página valem para inúmeras caricaturas em sua forma mais simples. Um desenho mais trabalhado, que busque mais detalhes aprofundados, terá um estudo mais demorado.





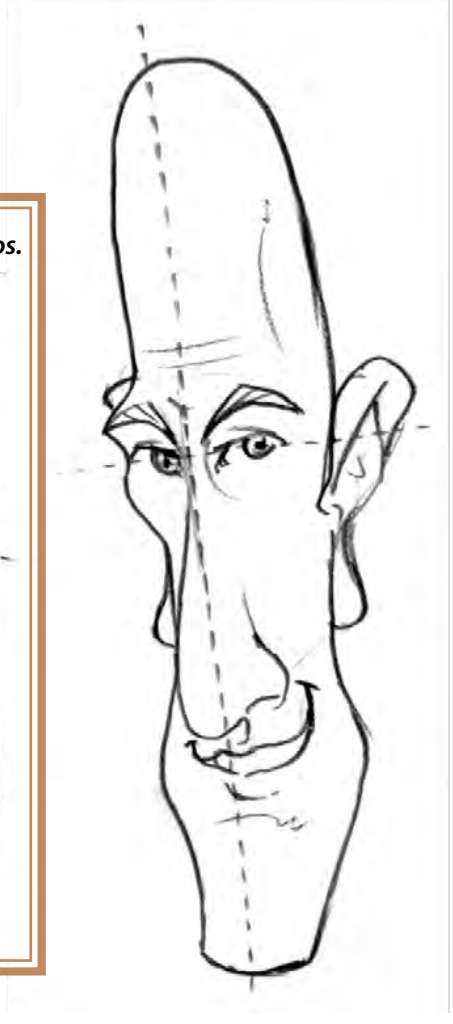
Formato da caricatura

A forma da cabeça realmente possui muitas características diferentes: as maçãs do rosto, bochechas, testa, linha do queixo, o próprio queixo e cabelo. Embora estes sejam elementos importantes no todo, nesta fase, precisamos tratar a cabeça como uma única forma e mantê-la o mais simples possível. Formas simples são mais fáceis de desenhar, para controlar e manipular. Se você começar a desenhar com uma forma complexa, você pode ficar enrolado nos detalhes ou deixar passar algo que deveria ter notado anteriormente.

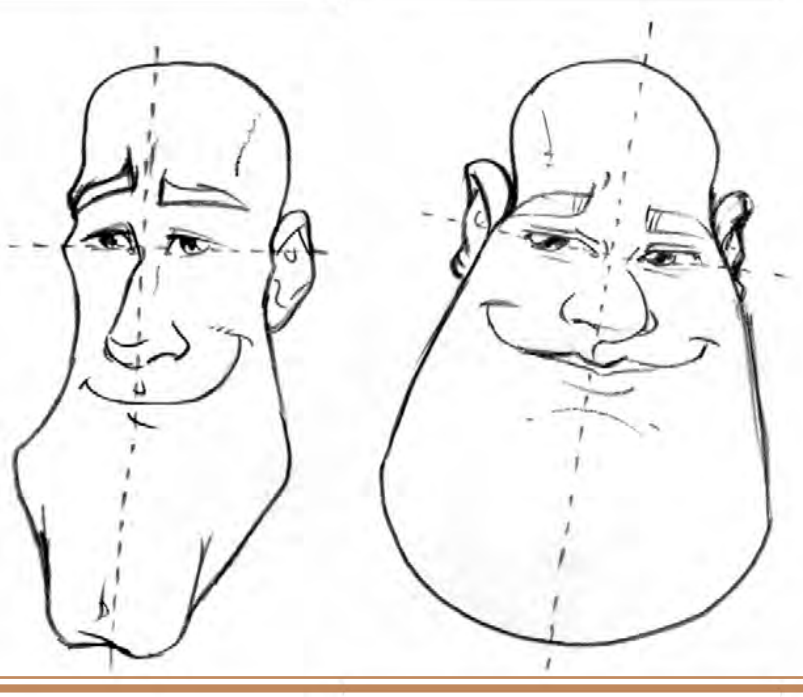
Existem alguns truques que você pode usar para fazer observações iniciais e chegar a uma forma da cabeça de maneira mais simplificada nos desenhos. Um dos truques que pode ser utilizado é o do olho vesgo. Ao direcionar seus olhos para a ponta do seu nariz, você estará olhando através de seus cílios e estará vendo a imagem de uma maneira distorcida.

O borrão na imagem da pessoa fará você eliminar os detalhes, definindo o formato exato da cabeça, se achatada, alongada, gorda ou magra. Compare, em seguida, a qual forma geométrica a cabeça corresponde e comece a trabalhar. Todas as informações devem ser verificadas ao finalizar suas caricaturas, desde o alinhamento até o acabamento.

Seja o formato alongado , achatado, arredondado ou quadrado, todos tem a função de te ajudar a fazer uma caricatura convincente que se aproxime mais da pessoa que está servindo de modelo.



Brinque na estrutura da cabeça com a variação dos formatos de queixos.



.Modelando a cabeça

Imagine que, um dia, você fosse esculpir um busto em argila. Você iniciaria o retrato de maneira convencional e acadêmica. Porém, olhando bem para a figura sendo esculpida, você decide dar um toque de humor à ela.

E o que você faz? Observa bem onde está a maior quantidade de massa neste rosto e, por ela, começa a modelá-lo, exagerando e distorcendo a sua forma, mas mantendo suas características básicas e originais.

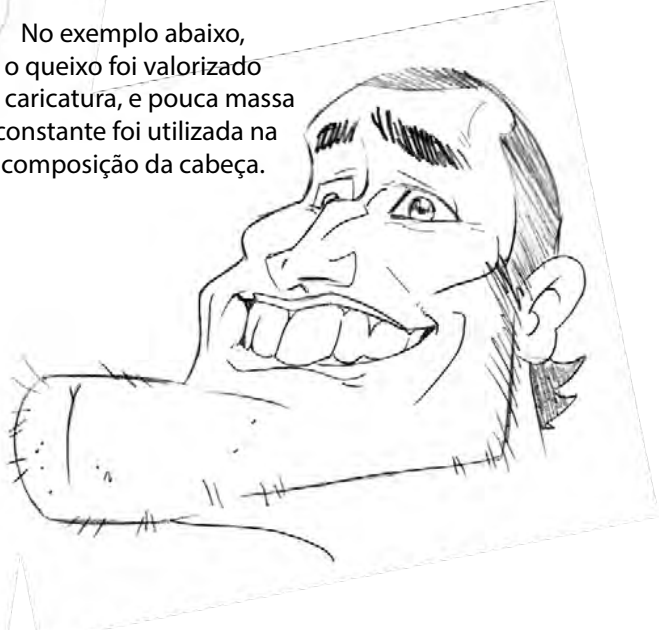
Segundo a **lei da Massa Constante**, somente a cabeça possui massa suficiente para ser modelada. Portanto, você não pode fazer uma área maior ou menor sem afetar as outras áreas da mesma forma. Por exemplo: para desenhar uma caricatura de alguém que tenha o queixo grande, ao modelar esta massa, a cabeça ficará menor.

Com poucas distorções, você faz uma boa caricatura e mantém a fisionomia original da pessoa.

Ao desenhar a caricatura, veja o objetivo que deseja aumentar e explore o topo da cabeça ou do maxilar.

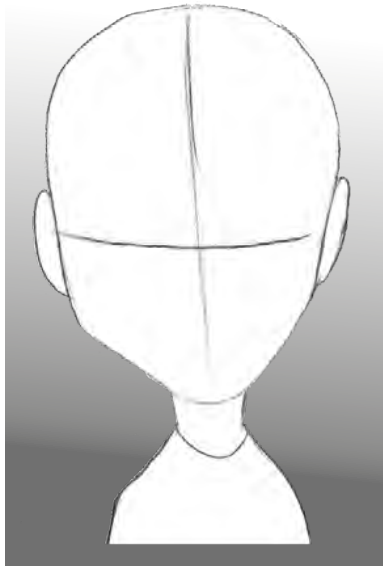
Você pode retirar parte da massa de cima da cabeça e a utilizar apenas no queixo, tornando-o muito maior. Já que esse tipo de definição não funciona muito bem em figuras femininas, você deve observar e ter certeza de que vai aumentar o queixo em qualquer tipo de mulher.

No exemplo abaixo, o queixo foi valorizado na caricatura, e pouca massa constante foi utilizada na composição da cabeça.



Crianças

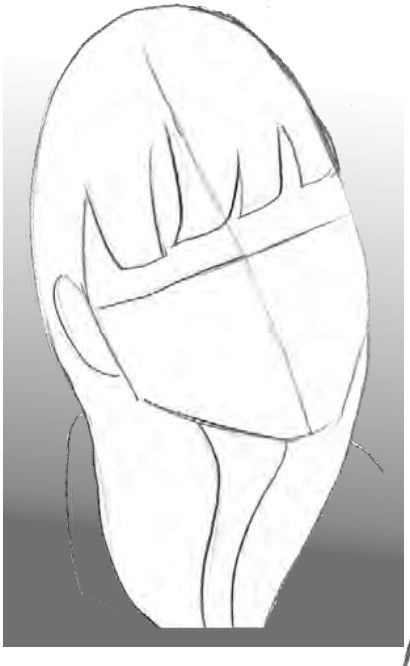
Na caricatura de crianças, explore a alegria, desenhe olhos bem marcantes e o semblante ingênuo.



Quando estão sorrindo, dê atenção à maçã do rosto e ao olho, que fica mais fechado. No caso de caricaturas de meninas, acentue os cílios e os olhos bem marcados. O nariz é mais curto em relação ao do adulto.

Repare se os dentes estão em formação e se as sobrancelhas ainda estão se formando, com os pêlos mais afastados. Os cabelos de meninas têm detalhes como tranças, cachos, presilhas, penteados variados, enquanto cabelos de meninos costumam ser mais simples ou com penteados mais exóticos como "moicano".

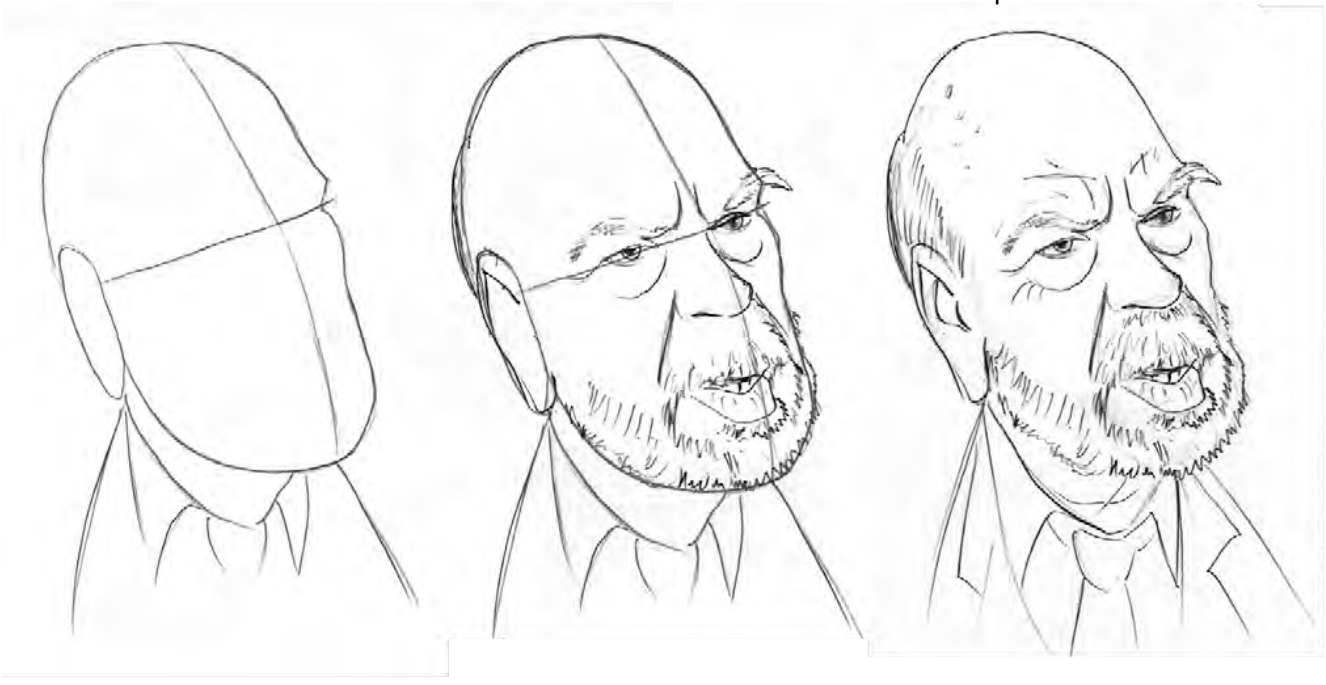
A exemplo de outras caricaturas e desenhos de rosto, procure sempre desenhar o formato da cabeça e as linhas de direcionamento da mesma, como primeiro passo. Em uma segunda etapa, estude bem a colocação dos elementos do rosto para que tenha fidelidade na caricatura. Então, no terceiro passo, termine fazendo o acabamento necessário.



As medidas de proporções em crianças pouco se alteram quando menores de idade, mas suas características físicas são notorias e não há como não diferenciar o menino da menina. Porém, se a diferenciação não for possível, pode-se valer de recursos como laços e fitas.

Caricaturas – idosos

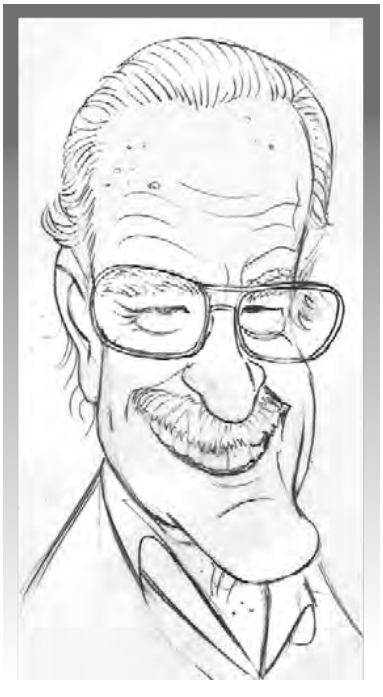
Os músculos zigomáticos, que têm origem nas laterais do nariz, são chamados por muitos de "bigode chinês" e ficam mais evidenciados em pessoas de mais idade.



1º Passo – É fase do esboço ou estudo da cabeça. Desenhe um círculo oval e trace os eixos centrais para a direção da cabeça e altura dos olhos. Complemente com os detalhes da roupa e pescoço.

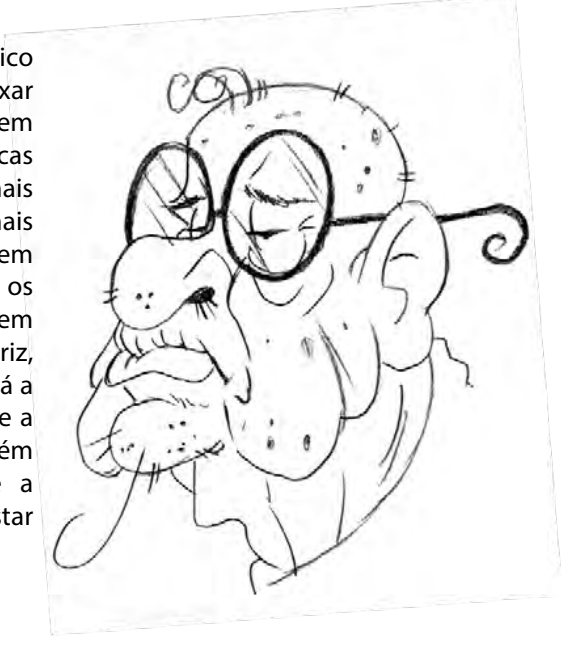
2º Passo – Agora, marque os elementos do rosto, como os olhos, o nariz, a boca e as orelhas mais alongadas. Não se esqueça de completar com as sobrancelhas mais grossas, a barba e o bigode.

3º Passo – Faça acabamentos como marcações de rugas, evidenciando a idade da pessoa.

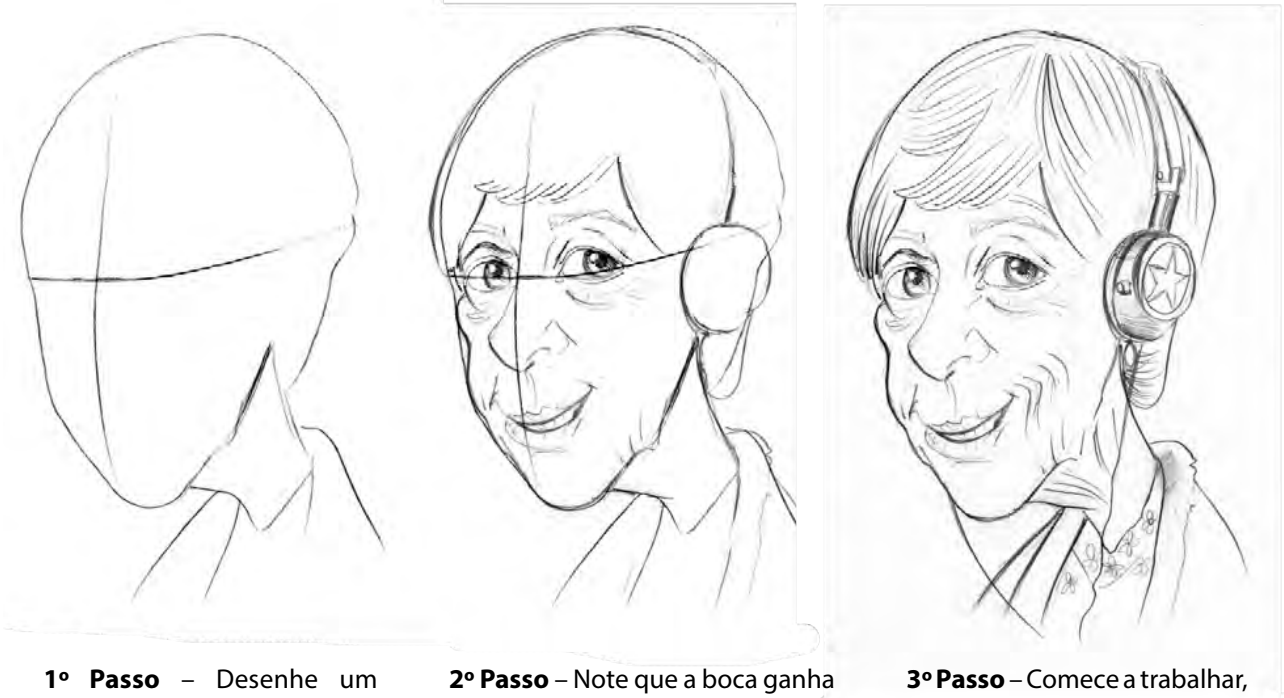


Tanto no desenho acadêmico como na vida real, é impossível deixar de notar que os idosos possuem mais rugas, como profundas marcas de expressão. Os olhos ficam mais caídos, as pálpebras estão mais visíveis, as famosas "bolsas" surgem abaixo dos olhos, bem como os "pés de galinha" que aparecem nos cantos deste olhos. O nariz, que sofre a ação da gravidade, dá a impressão de ficar maior e quase a cobrir os lábios. As orelhas também parecem maiores e, conforme a posição da cabeça, parecem estar acima da linha dos olhos.

Elementos como óculos ajudam a criar a fisionomia e caracterizar a idade da pessoa.



O pescoço apresenta mais rugas em linhas verticais e, em algumas situações, em linhas horizontais. Geralmente, possuem sardas na pele. Desenhar com suavidade linhas de expressão em pessoas de mais idade evidencia o envelhecimento da pele.

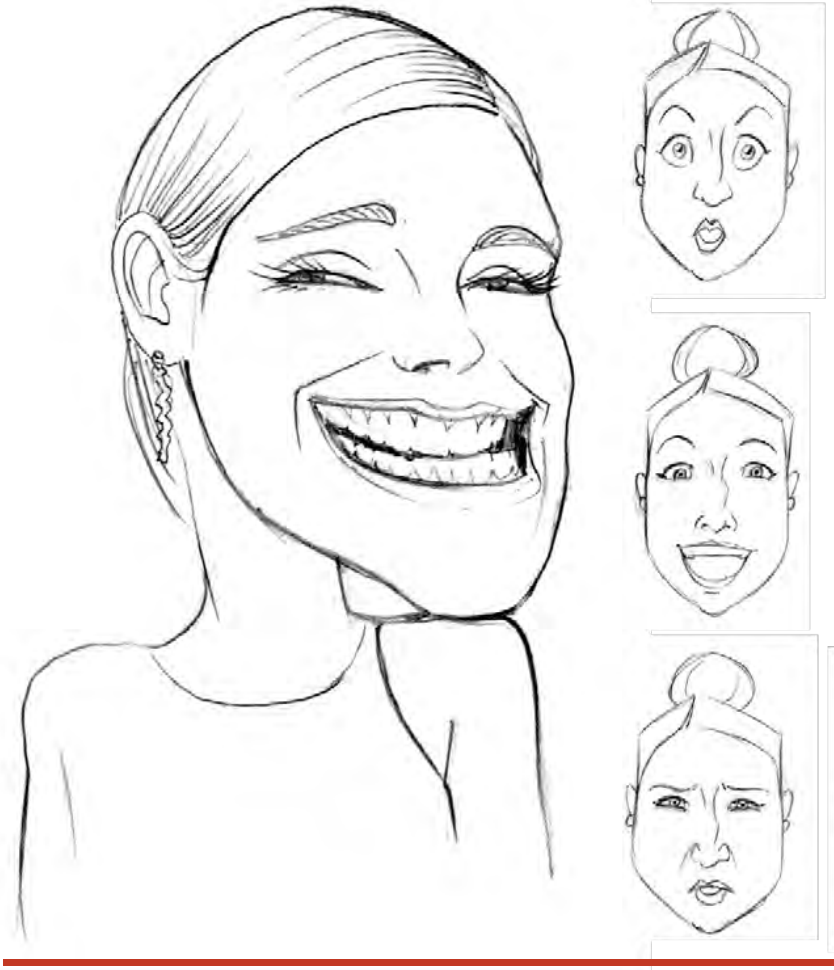


1º Passo – Desenhe um rosto mais "triangular", ou seja, mais pontiagudo na região do queixo. Explore bem esta forma e marque as linhas de eixo para colocar os elementos do rosto na posição correta.

2º Passo – Note que a boca ganha um distanciamento em relação aos olhos e ao nariz, o rosto se apresenta com muitas linhas de expressão e contorno irregular.

3º Passo – Comece a trabalhar, primeiramente, na ilustração do rosto. Depois, passe para os olhos e, em seguida, para a boca, concluindo com as tonalidades de luz e sombra. O grisalho dos cabelos é feito com poucas linhas em tons acizentados.

Observe que detalhes como óculos, brincos, colares e cicatrizes enriquecem a caricatura. Idosos que foram obesos quando mais jovens, ficam com "papadas" abaixo do queixo, às vezes gerando a ideia de três queixos. Em certas situações, há calvície, cabelos grisalhos, sobrancelhas e bigodes grisalhos ou totalmente brancos. Ainda há o aparecimento de pêlos no nariz e nas orelhas. Todavia, se estes detalhes forem depor contra a pessoa caricaturada, é melhor não demonstrar tanto ou mesmo nem desenhá-los.



Sorria, meu bem, sorria!

Uma modelo muito bonita pode ser um rosto mais difícil de se tornar uma caricatura, ainda mais pela ausência de marcas de expressão. Desta forma, o caricaturista deve explorar pontos que torne este trabalho mais convincente. Na caricatura da modelo ao lado, o caricaturista reforçou algumas características, afim de expressar todo o seu ar de alegria. Estreitamento dos olhos, sobrancelhas mais erguidas e ao mesmo tempo inclinadas para o lado externo do rosto reforçaram sua expressão, assim como o sorriso largo denotou as linhas entre o nariz e a boca. Contudo, evitou-se o franzido e pés de galinha nos cantos dos olhos para não propiciar a ideia de envelhecimento.

Mas a dificuldade não aparece apenas em modelos ou pessoas famosas, contudo em rostos femininos sem muitos detalhes, ou mesmo para evitar que estes detalhes venham a descaracterizar a pessoa caricaturada. O caricaturista deve se mostrar hábil em trabalhar com os elementos básicos como o formato da cabeça, os olhos e a boca para demonstrar as expressões.

Na figura da pessoa enraivecida valorizou-se os olhos muito próximos às sobrancelhas em ângulo interno, bem como a simetria da boca alongada. Todavia, na expressão de espanto, o alongamento do queixo, a boca muito aberta e a colocação dos olhos exageradamente grandes, foi possível a caracterização. Na desconfiança houve a exploração dos elementos em ângulos e tamanhos diferenciados. Outro ponto a ser utilizado na caricatura é o cabelo, podendo ser um reforço visual para a mesma. Na página seguinte, note como a expressão de ira do homem foi reforçada com os cabelos arrepiados.

Posições e expressões

"A caricatura é quando você 'pega' algum ponto no rosto de alguém e a distorce para torná-la engraçada." Você pode ter ouvido muito isso. Contudo, a caricatura vai muito além, não basta encontrar esse tal ponto ou torná-lo engraçado, consiste em capturar a expressão da pessoa como um todo. Há pessoas que, mesmo demonstrando uma alegria momentânea ou uma expressão de ira, seu olhar parece ser triste.

Nada vai atrapalhar meu mau-humor hoje!

Ao representar alguém triste em uma caricatura, lembre-se de que todas as linhas do rosto se voltam para baixo. As linhas dos olhos, os fazem parecer quase fechados, as sobrancelhas descem em direção as laterais da cabeça e o nariz tem sua ponta voltada em direção à boca e esta tem sua linha em uma curva descendente. Isto demonstra que possivelmente a pessoa esteja cabisbaixa, então, o detalhe de uma lágrima ou escorrendo ou em gota, completa a imagem.

Sobrancelhas, olhos e ângulo da boca definem as expressões.

Rá, rá, rá! Mas estou rindo à toa!

É comum, em uma demonstração de alegria com um sorriso largo ou gargalhada, os olhos ficam semi-cerrados, pois os músculos da face ficam mais erguidos, apertando-os. Os lábios tornam-se mais finos à medida que se alongam.

Distorção sem exageros

Fig. 1 – Aqui temos o exemplo de um rosto em posição normal.

Fig. 2 – Observe este caso. Os olhos foram deslocados para as laterais da cabeça. Isto fez com que as maçãs do rosto acompanhassem esta alteração, tornando o rosto mais largo e deixando mais volume.

Fig.3 – Porém, se apenas deslocarmos para as laterais da cabeça sem alterar o rosto e os outros elementos, parece um efeito anti-natural, não parecendo com uma verdadeira caricatura.

Em eventos e festas onde o caricaturista procura captar a imagem da pessoa ao vivo, faz-lhe a caricatura até com certa graça, porém evita os exageros da distorção e,ainda sim o desenho parece fiel a pessoa caricaturada.

Aqui vale a lei da ação e reação, pois o caricaturista deverá alterar a posição de um elemento do rosto, sabendo de antemão que esta mudança afetará a face observada.

Nesta página podemos notar que simples alterações na posição dos olhos afetam os outros elementos como nariz, boca e orelhas, sem contudo exagerar os detalhes.

Fig. 1 – Pegue um rosto com uma expressão de amplo sorriso.

Fig. 2 – Quando se altera tudo em um todo, a caricatura surge espontâneamente.

Fig.3 – Porém, quando apenas um dos elementos é alterado, parece um rosto deformado.

Marcando bem o sorriso.

Há variados tipos de sorriso. Há os que representam alegria sincera, o sorriso falso, o sorriso malicioso e maldoso e até mesmo o sorriso amarelo de vergonha. Mas em sua grande maioria mostrar os dentes é algo corriqueiro.

Os dois dentes incisivos bem frontais devem ser desenhados mais a frente do que os outros.

Marque os espaços vazios com tons bem mais escuros.

A linha dos dentes da gengiva devem ter a sensação de arredondadas, curvadas.

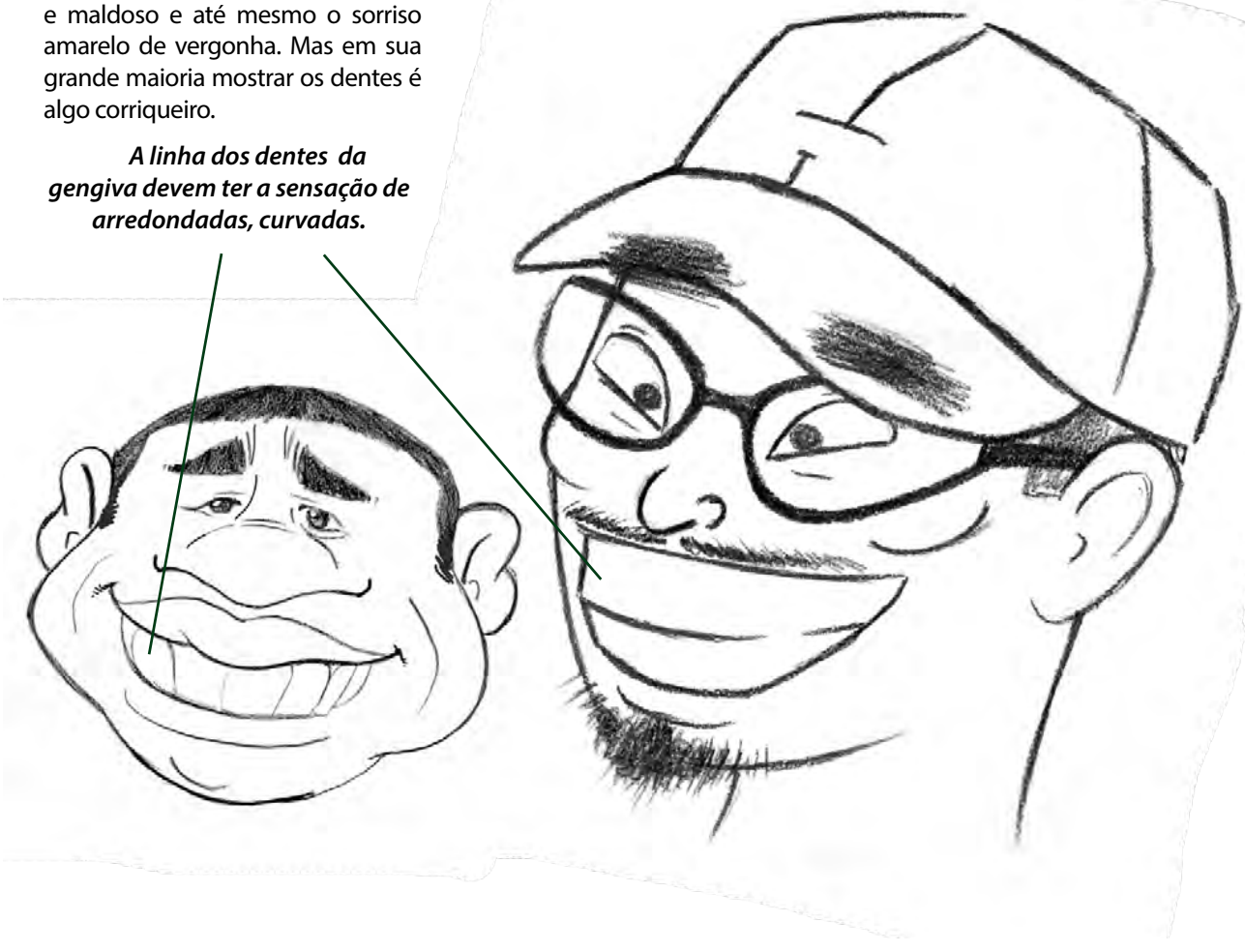
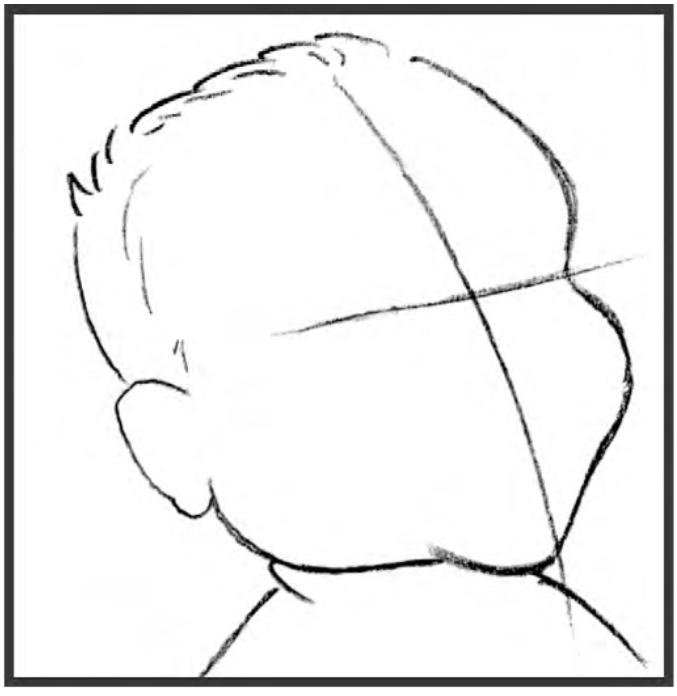


FOTO: Chico Pereira



Passo 01 – A criança é um modelo diferente a ser observado.

Passo 02 – Na caricatura da nenê, a forma geométrica redonda foi a escolhida. Devido a inclinação da cabeça para trás, a linha de direção da cabeça ficou levemente curvada. Já se marcou a posição da orelha e alguns poucos fios de cabelos.

Passo 03 – Os grandes olhos da criança estão em ângulo voltados para dentro da forma da cabeça. O nariz é pequeno e arredondado. Os lábios finos determinam a caricatura da nenê. Trabalhe a luz e as sombras suavemente para não envelhecer a nenê.

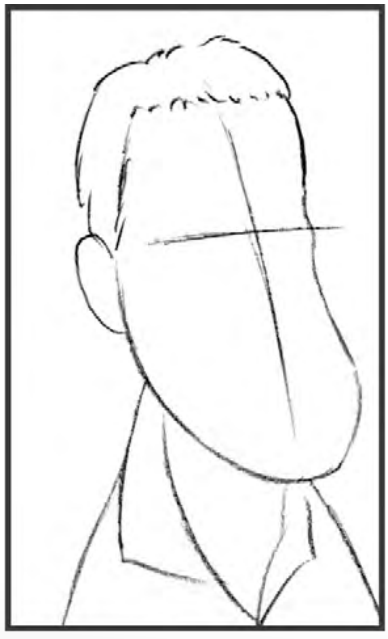
FOTO: Chico Pereira

Passo 01 – A menina requer uma atenção maior.

Passo 02 – A caricatura da menina também tem a forma oval como base, contudo o queixo mais rotuberante e quadrado quase nos dá uma sensação de triangular, mas as linhas de construção da face são levemente inclinadas. A marcação do cabelo emoldura o formato do rosto.

Passo 03 – Os olhos estão mais separados, o nariz pequeno mas pontiagudo e a boca com traços em curva. A separação nos dentes demonstra que ainda estão se formando. Por fim, a flor no cabelo dá graça ao desenho.

FOTO: Bruno Paiva

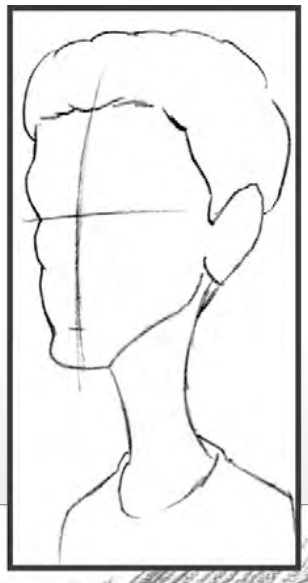


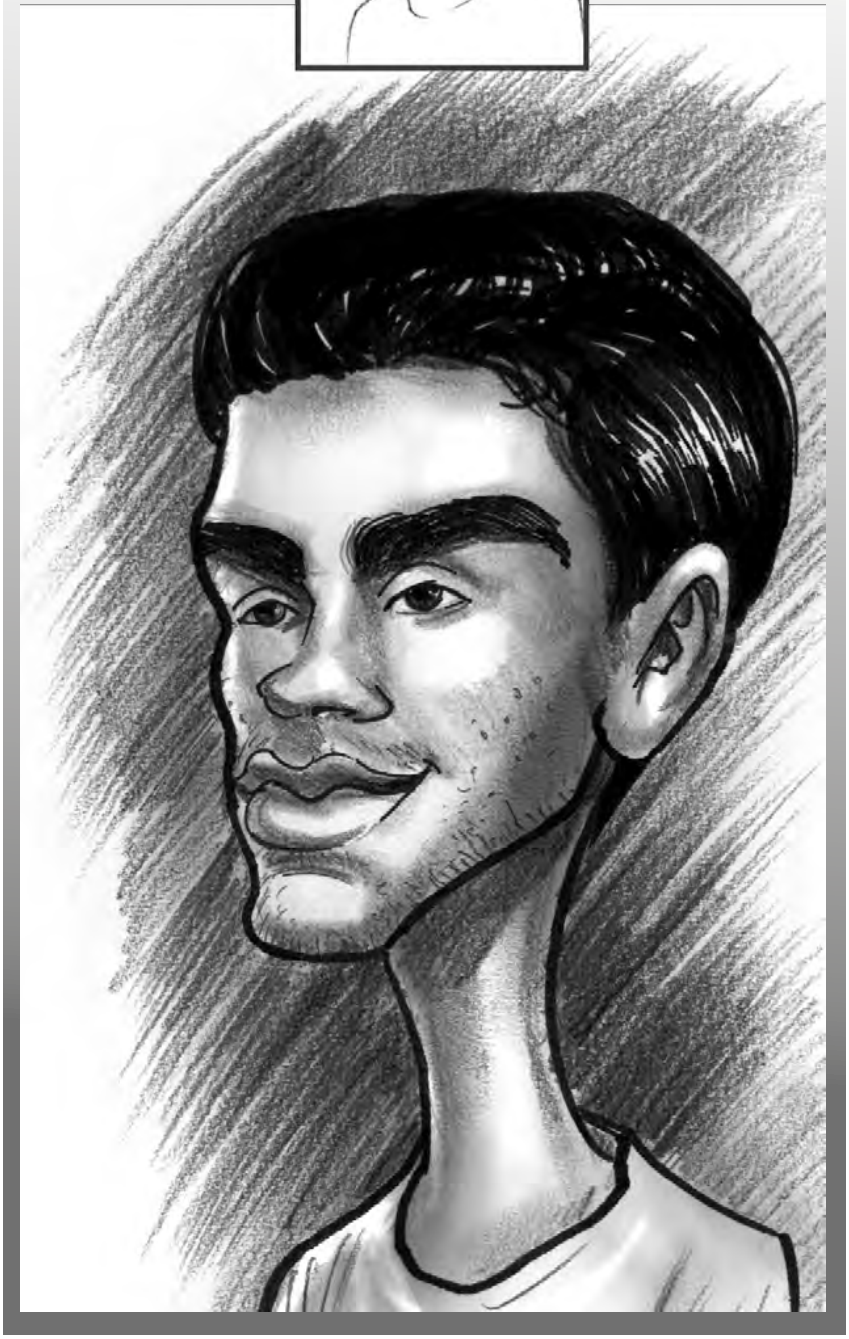
Passo 01 – Esta cabeça possui outra forma.

Passo 02 – Uma forma elíptica um pouco esticada foi empregada para esta caricatura.

Passo 03 – Note como o queixo foi bem explorado, a orelha pequena e longe da base do nariz. Como elemento secundário, os óculos reforçam e ajudam a caricatura.

FOTO: Bruno Paiva





Passo 01 – Estude a mudança de posição, seja perfil ou 3/4.

Passo 02 – Nota-se que optou-se pela forma ovalada, com a ponta mais fina voltada para baixo. Perceba que a cabeça faz uma leve inclinação na linha dos olhos.

Passo 03 – O nariz é em forma triangular e a boca está levemente distorcida. A testa alta e o alongamento do pescoço completam a imagem. Agora é só trabalhar com o sombreamento.

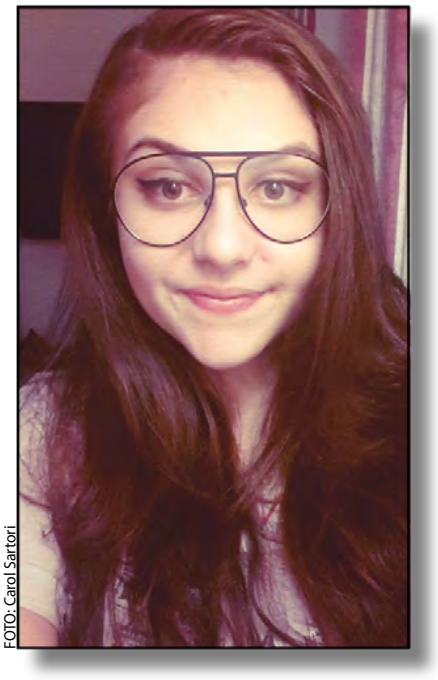
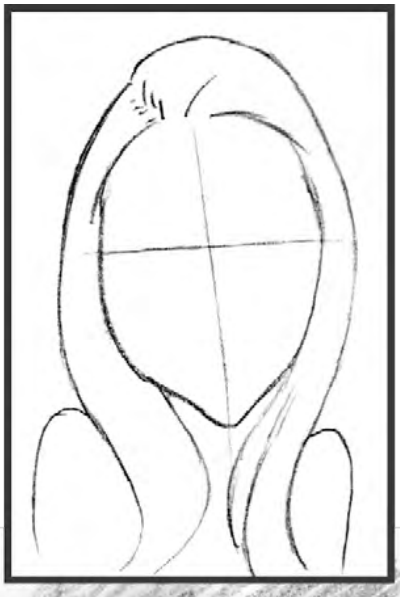


FOTO: Carol Sartori

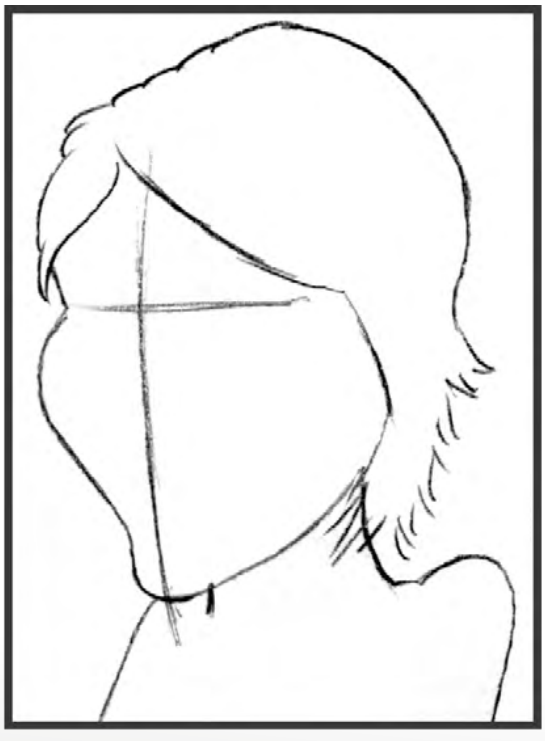


Passo 01 – Estude como é o rosto de uma jovem.

Passe 02 – Uma forma oval para a cabeça permitiu que se desenhasse o queixo mais longo e pontiagudo. A linha de direção vertical do rosto está levemente inclinada para a esquerda.

Passe 03 – As linhas de expressão do rosto foram suavizadas nesta caricatura afim de não envelhecer a figura da jovem. Explorou-se bem os cílios nos cantos dos olhos bem com os lábios, reforçando a imagem da mocinha com os grandes óculos.

FOTO: Bruno Paiva

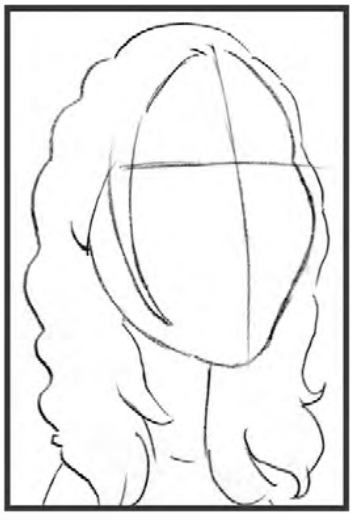


Passo 01 – A fotografia do rosto em posição de 3/4 é sempre muito interessante para desenhar.

Passo 02 – A cabeça da jovem foi desenhada dentro de um círculo, diminuindo o crânio e aumentando a proporção do queixo. Nota-se que isto se deu ao levar a linha dos olhos bem para cima.

Passo 03 – Os olhos são mais abertos, contudo, o que está à direita ficou muito longe. As maçãs do rosto ficaram mais volumosas e o nariz pequeno. As luzes e as sombras concluíram a figura.

FOTO: Bruno Paiva



Passo 01 – Uma fotografia de uma jovem com um ar mais tímido, apesar de um leve sorriso. É um interessante estudo.

Passo 02 – A cabeça tem forma ovalada, a linha dos olhos está bem acima para que se trabalhe mais a face do que a cabeça.

Passo 03 – Assim ficou a caricatura da jovem. A testa pequena adquiriu a forma triangular devido ao caimento dos cabelos. Olhos bem afastados, nariz alongado e lábios cheios. O semblante pareceu mais tímido devido ao afastamento dos olhos para as sobrancelhas.

FOTO: Bruno Paiva

Passo 01 – Olhe para a fotografia da pessoa a ser caricaturada. Neste caso ele está de frente e pode fazer uma variação do desenho.

Passo 02 – Vá, agora, ao estudo da forma da cabeça. A forma oval foi a escolhida, a linha de direção da cabeça é levemente curvada para a esquerda. Os ângulos e o nariz foram desenhados de maneira a parecerem achatados. Uma distorção na forma da boca e nas orelhas completam o estudo da caricatura.

Passo 03 – Eis a parte crucial na caricatura. A luz e a sombra feitas, tanto com lápis 6B, de cor ou caneta hidrocor, dão mais vida a caricatura. Elementos como a barba e a boina reforçam a imagem.

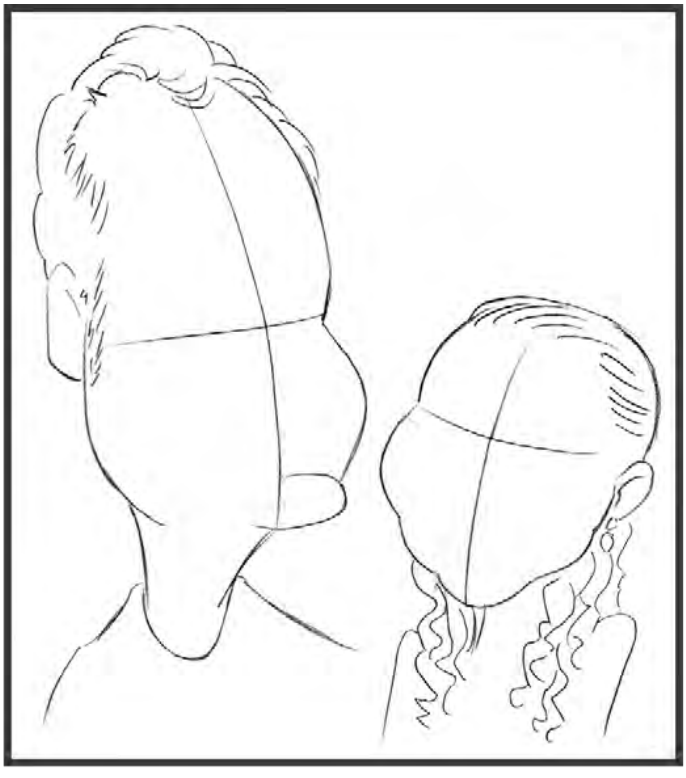
FOTO: João Costa

Passo 01 – Representar o rosto de uma jovem por meio da fotografia é um bom desafio .

Passo 02 – A forma da cabeça é redonda, porém alongou-se um pouco mais o queixo. A linha de direcionamento da cabeça e dos olhos têm uma leve inclinação.

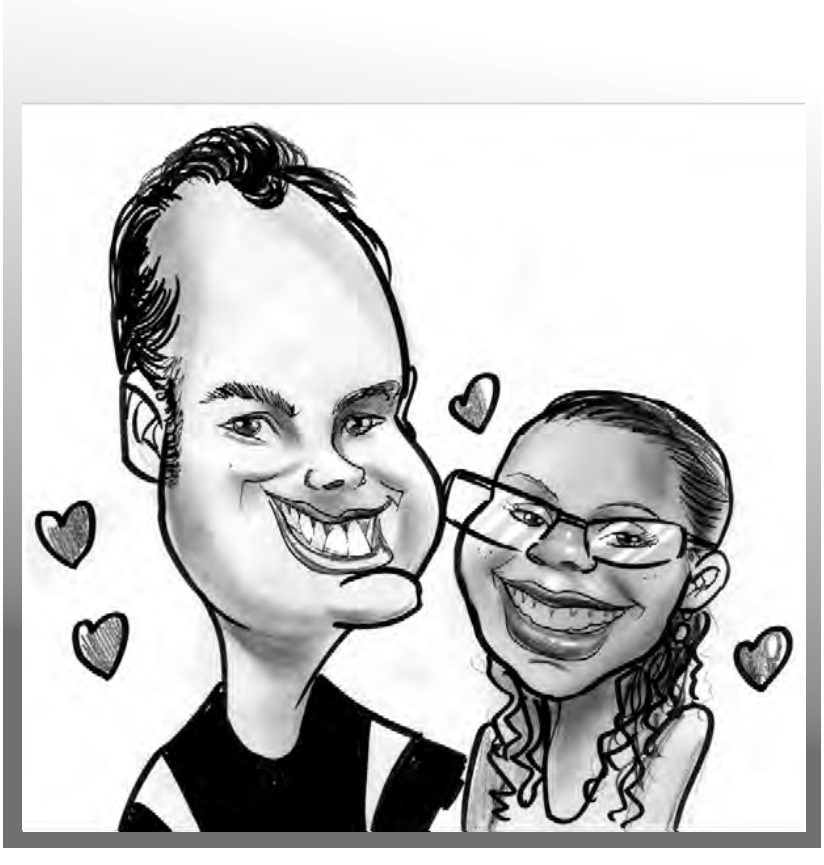
Passo 03 – Explora-se bem o sorriso tímido em traço mais fino para o lábio superior. Como quase não aparece as pálpebras na fotografia, estas foram bem suavizadas na caricatura.

FOTO: Bruno Paiva



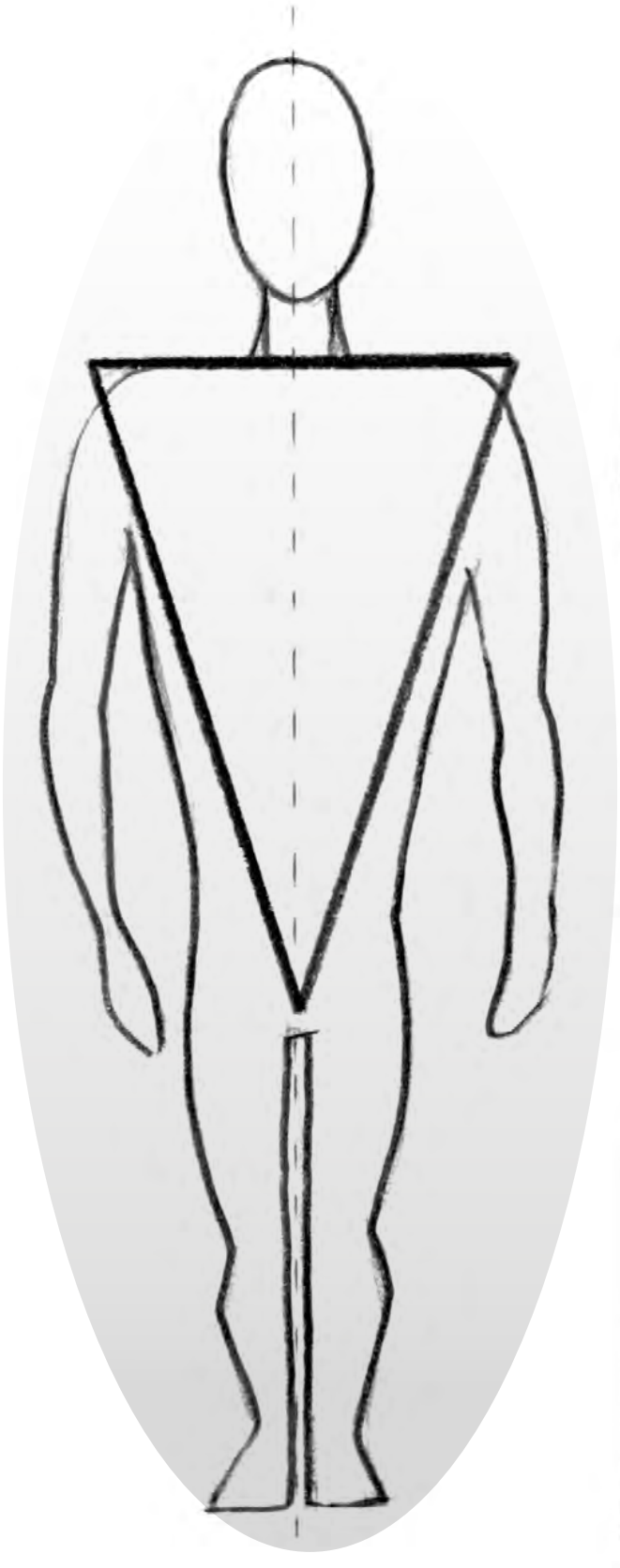
Passo 01 – A caricatura em dupla é algo bom de ser estudado. Faça linhas de analogia de pontos e note que a linha da sobrancelha dele está na mesma altura da cabeça dela. Assim, como a linha dos olhos dela encontram-se com a linha do queixo dele, o queixo dela está na linha do peito dele.

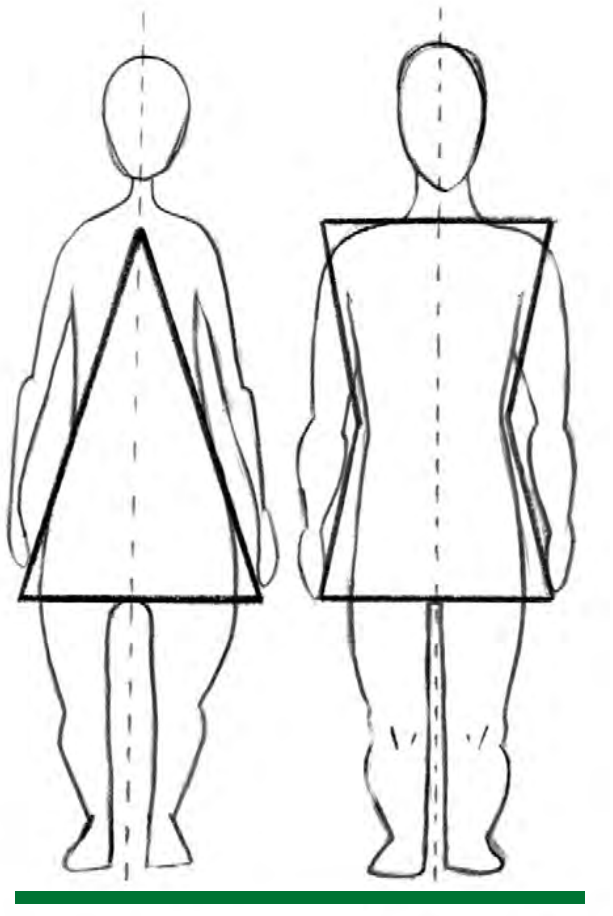
Passo 02 – Desenhe a cabeça do rapaz em uma forma oval bem alongada. Para a moça, uma forma redonda faz a cabeça.



Passo 03 – O rapaz têm a caixa craniana alta, olhos bem afastados, nariz pequeno, boca curvada à esquerda e queixo diminuto. Na garota a face é maior que o crânio, os olhos são estreitos e a boca foi representada com um sorriso bem amplo. Os corações dão um toque especial na caricatura dos namorados, noivos ou casados.

O corpo em caricatura





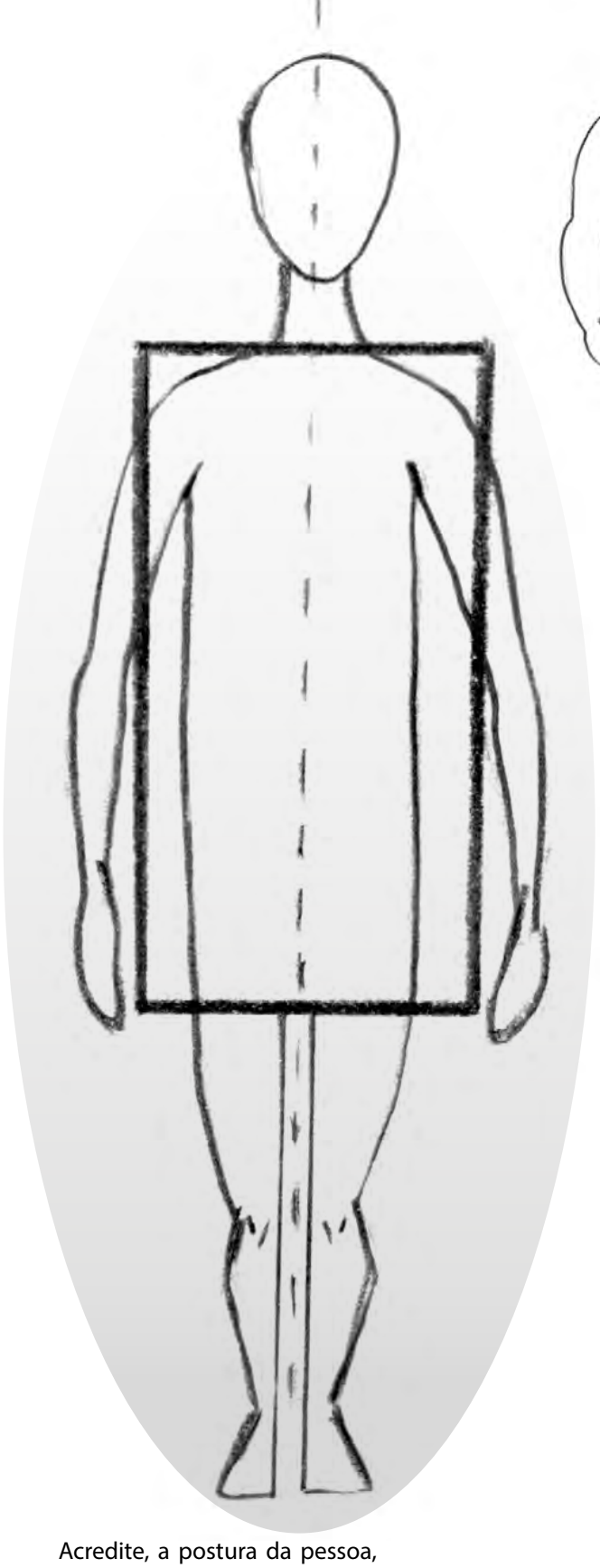
Neste modelo pode se estudar até o movimento característico de cada pessoa em caricatura.

Passo 01 – Desenhe o corpo como um boneco palito.

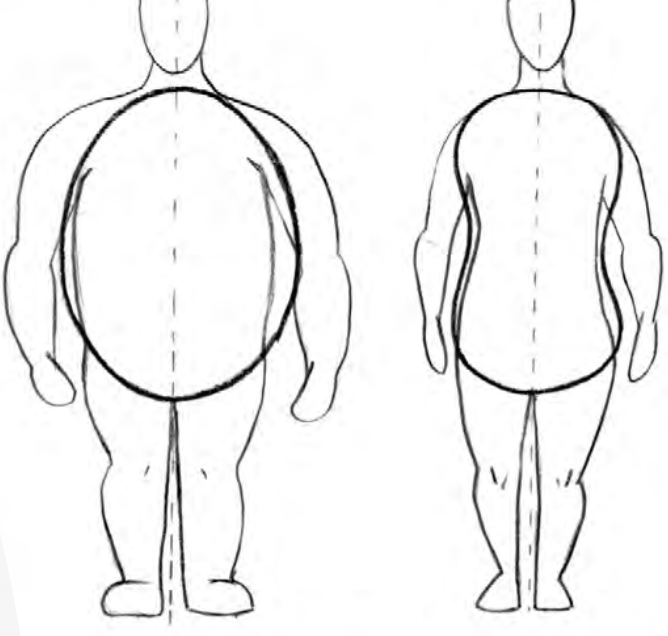
Passo 02 – Sobre esta base em traços simples, preencha o corpo com uma forma geométrica. Por exemplo: o triângulo invertido sugere que a pessoa caricaturada seja de um tipo anguloso como atletas. (fig. 01). O retângulo passa a ideia de alguém muito alto e magro (fig 02). E a terceira figura, pela própria forma, retrata uma pessoa obesa.

Passo 03 – Agora, depois de aplicada a forma, preencha o corpo com forma vazia, podendo ser feita com círculos e círculos ovais que dão consistência ao corpo.

Passo 04 – Detalhe agora o corpo. Notando que outras formas geométricas podem ser aplicadas na pessoa caricaturada, como ampulheta, violão ou triângulo. Todas estas formas podem ser empregadas tanto para o corpo feminino como para o masculino.



Acredite, a postura da pessoa, tanto retratada ou caricaturada, pode transmitir uma impressão sobre ela, que por vezes pode ser real, ou como um disfarce a pessoa o faz apenas por gênero.



Aprendemos a caricaturar os corpos de acordo com sua forma geométrica ou como a vemos. Mais uma vez, temos que notar onde ocorre o maior volume de massa, se acima ou abaixo do centro do corpo, e como ela se distribui. Modele e adapte o corpo à forma, mantendo a fidelidade da pessoa caricaturada. A forma do corpo não se estabelece apenas pela semelhança da aparência externa, já que ela também é composta pelo comportamento corporal da pessoa.

Assim como no rosto, o corpo também pode sofrer com uma rotulação do estereótipo. Por exemplo, a figura feminina ao lado sugere uma garota, aparentemente, do tipo "está se achando a última bolacha do pacote". Já o masculino, apesar de toda sua estrutura, pode ser um tipo ingênuo ou mordomo.

Por exemplo, podemos caricaturar atores e atrizes em personagens de filmes e sua postura no mesmo, mas essa postura em nada corresponde ao seu real comportamento. O importante é saber captar estas duas leituras da pessoa e, reproduzi-las no papel de modo que a própria pessoa ou quem observa reconhece, aprove, admire o seu trabalho.

Uma coisa acontece com a relação da forma do corpo, porque não se estabelece apenas pela semelhança da aparência externa, mas também por todo um comportamento gestual e suas atitudes.

Assim como no rosto, o corpo pode sofrer com uma rotulação de estereótipo.

Chico Pereira

Desde criança admira desenhos, especialmente de super-heróis. Em 1998, com 17 anos, iniciou um curso de desenho na ESA Escola Studio de Artes. Em 2002, começou a lecionar desenho, em Mauá, São, cidade paulista onde nasceu, e começou a fazer trabalhos, como retratos, caricaturas e eventos.

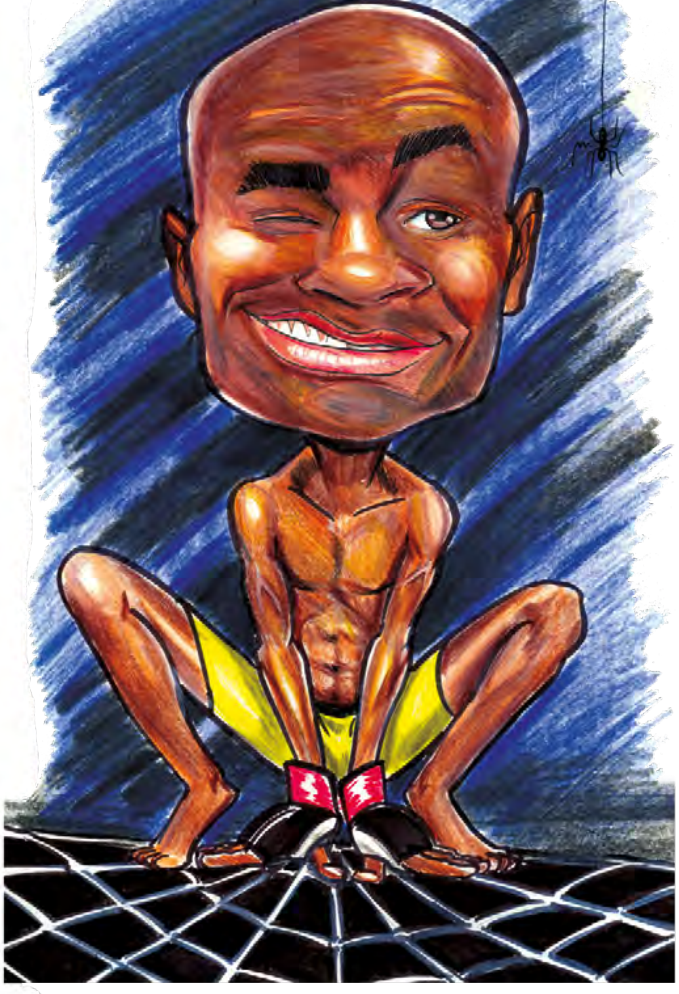
Em 2008, realizou um evento de caricaturas junto a outros artistas no Mauá Plaza Shopping, onde o shopping ganhou o Prêmio de Melhor Evento de 2008.

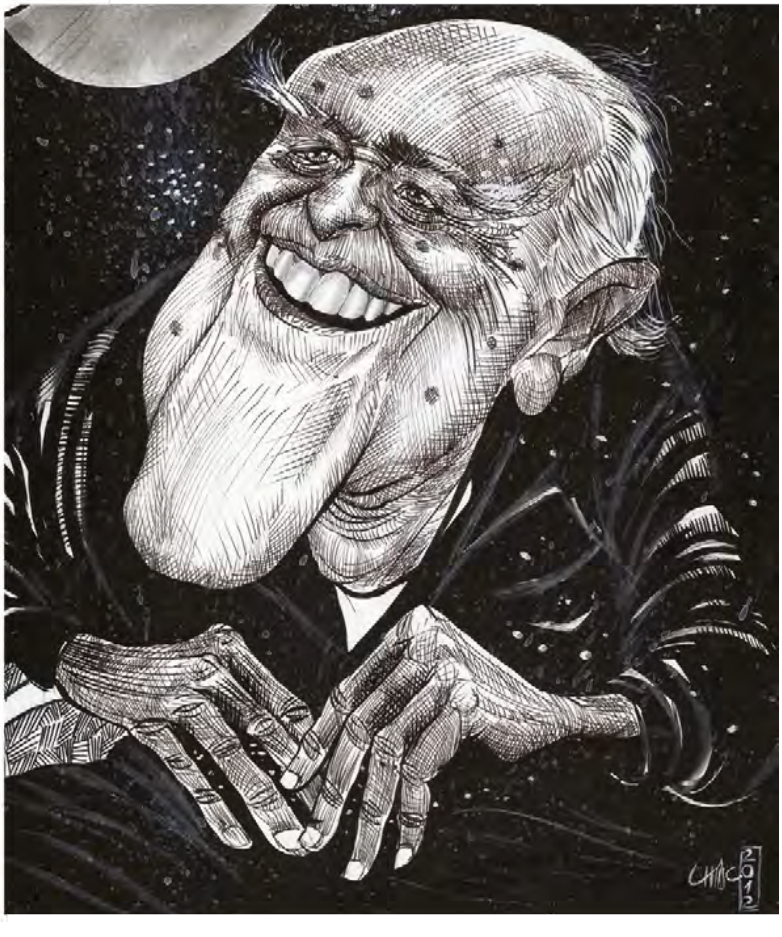
Suas principais influências são seus professores na ESA, John Buscema, Luke Ross, Marc Silvestri, Alex Ross, Angeli, Laerte, Baptistão, Dalcio Machado, Cárcamo e vários amigos caricaturistas e artistas.

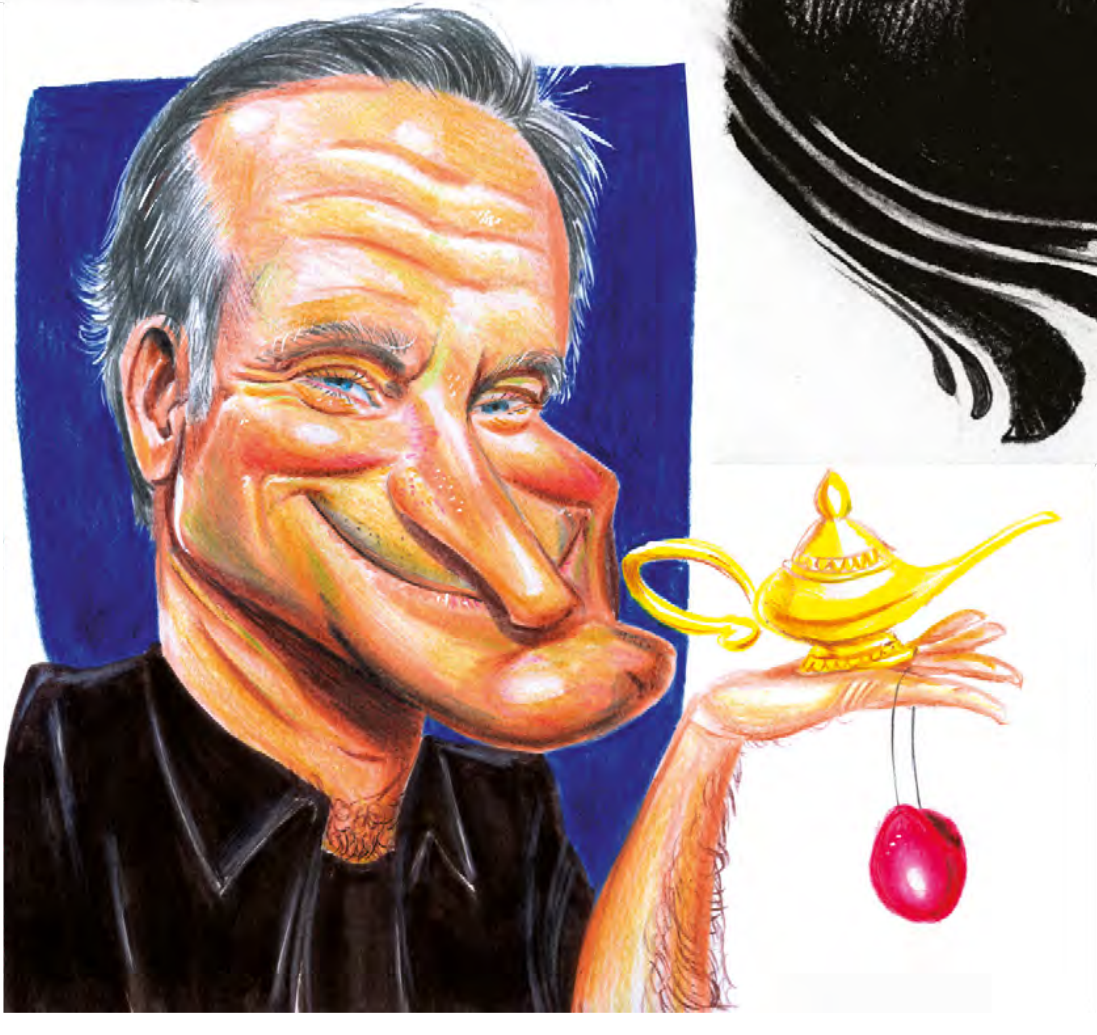
Na caricatura, tem como grande referência os amigos Fernandes e os Cartunistas Gilmar e Custódio Rosa, onde descobri novos rumos para minha carreira.

Atualmente, leciona na ESA e trabalha com encomendas online e eventos de caricatura.

Contatos
Tels.: (11) 4541-2027/96403-5816
E-mail: chicojrart@hotmail.com
Facebook: facebook.com/chico.arte.7







João Vasco

João Vasco sempre desenhou e atua na área de ilustração e caricatura desde 2006. Atualmente, é estudante de design e trabalha como ilustrador em um estúdio em São Paulo.
Suas principais influências são Gustavo Duarte, Francisco Herrera e Tyson Murphy.

Contatos
Tel.: (11) 99831-0722
E-mail: jcfv3d@gmail.com
Site: www.behance.net/jcvasco
Facebook: facebook.com/profile.php?id=100002256790530&sk=about

André Bdois.

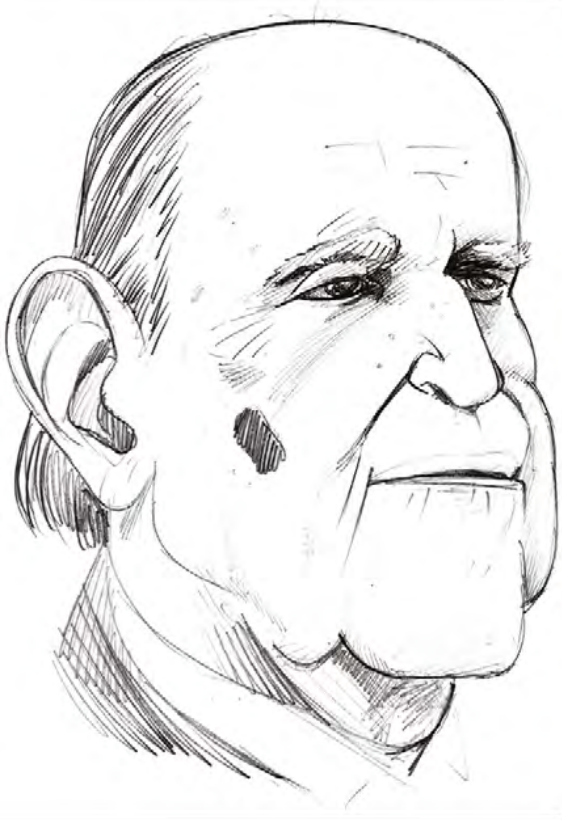
Nascido em Mauá e apaixonado por desenho desde criança. Começou sua trajetória artística em 1996, trabalhando com diagramação e ilustração em sociedades jornalísticas, agências de publicidade e editoras. É instrutor de arte desde 1998, onde iniciou na ESA Escola Studio de Artes. Atualmente, é ilustrador freelancer e instrutor de arte tradicional e digital.

Contatos
E-mail: andrebdois@gmail.com
Site: www.andrebdois.com.br
Facebook: www.facebook.com/andrebdois

.Omar Vinole

Desenha desde a infância e trabalha com desenhos e ilustrações desde o início de 1990. Em 1996, já atuando no mercado de quadrinhos, iniciou o Estúdio Banda Desenhada em parceria com Laudo Ferreira Jr., trabalhando com ilustrações, caricaturas e histórias em quadrinhos para editoras e empresas.
Durante esses anos, teve seus trabalhos publicados por diversas editoras e recebeu em 2003 o prêmio Ângelo Agostini de Melhor Arte-Finalista e em 2008 ganhou o HQMix de Melhor Edição Especial Independente pela minissérie "Depois da Meia-Noite", lançada em parceria com Laudo Ferreira Jr.. Produz as tiras do Coelho Nero desde 2009 e leciona na ESA Escola Studio de Artes desde 2013.

Contatos
Tel.: (11) 99448-1058
E-mail: omarvinole@gmail.com
Sites: www.estudiobandadesenhada.com.br/
www.coelhonero.blogspot.com.br/
www.coelhonero.blogspot.com.br

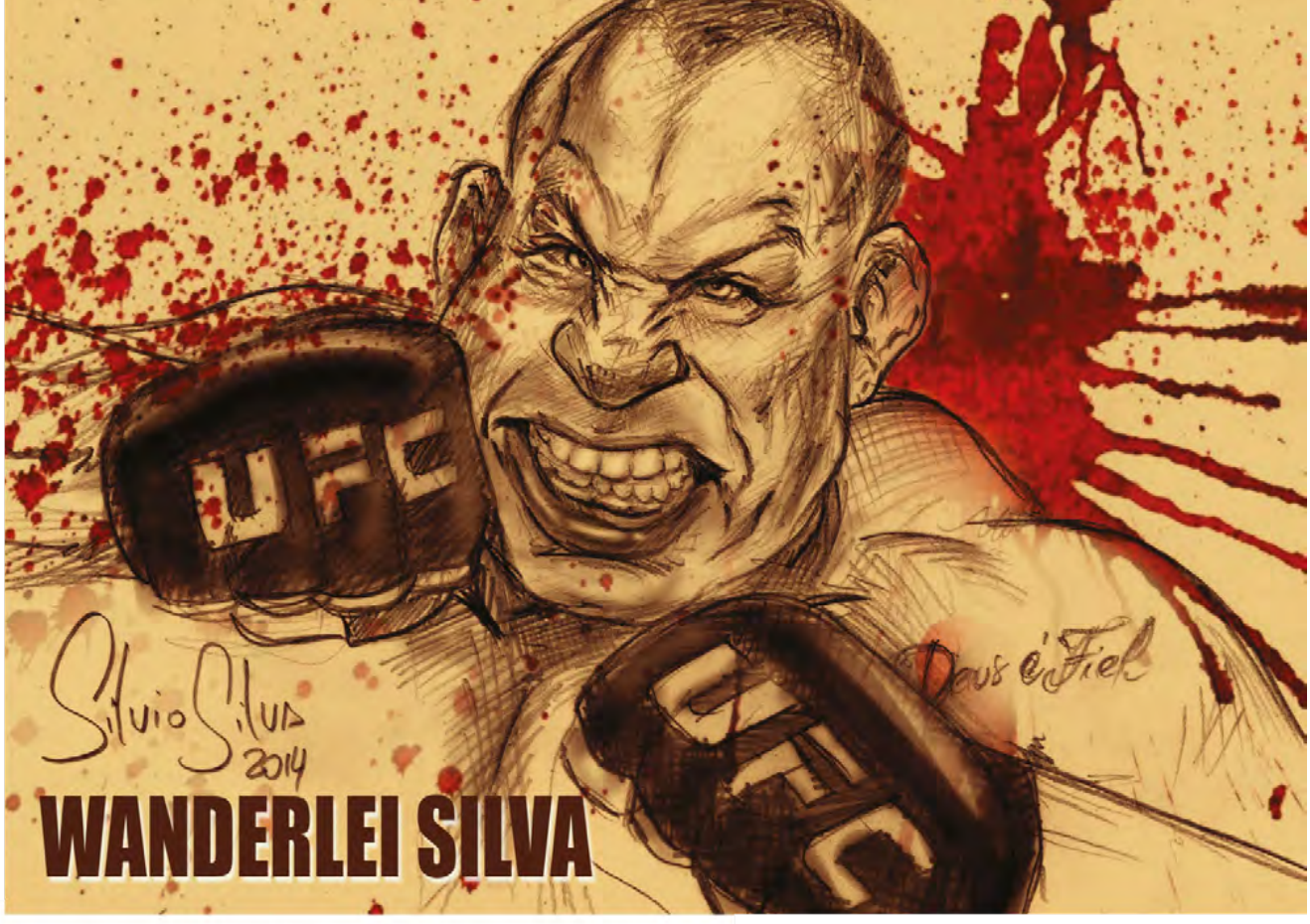


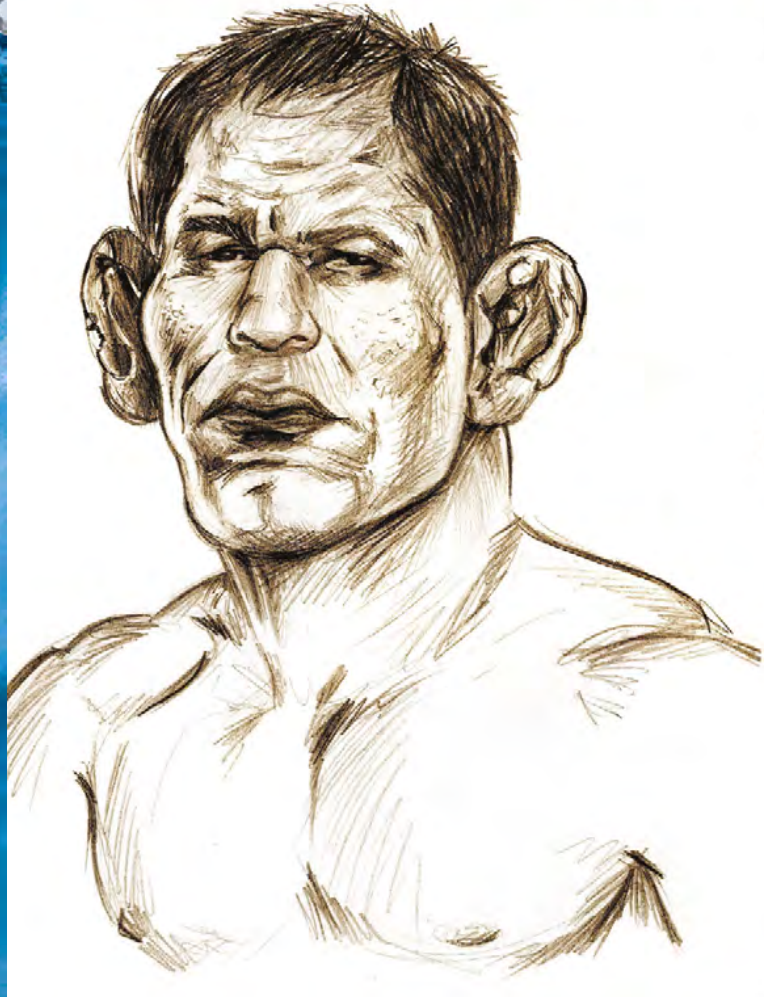
Silvio Silva

Fascinado por desenhos infantis e revistas em quadrinhos, descobriu na infância a habilidade de fazer desenhos. Aos 18 anos, iniciou o curso de desenho na ESA Escola Studio de Artes.

Trabalhou em diversos segmentos da arte em áreas como comunicação visual, projetos de graffiti, laboratórios fotográficos, tratamento e manipulação de imagens, até que, em 2007 abriu sua própria agência de comunicação (Temperim Comunicação e Design), junto às sócias Daniela Pereira e sua esposa Rosita Pereira. Hoje, atua como professor na ESA e realiza trabalhos como ilustrador e caricaturista em sua agência.

Contatos:
Tels.: (11) 2829-0399/2598-1807
E-mail: silvio.silva@temperim.com
Sites: www.temperim.com
www.tracosetracos.com.br

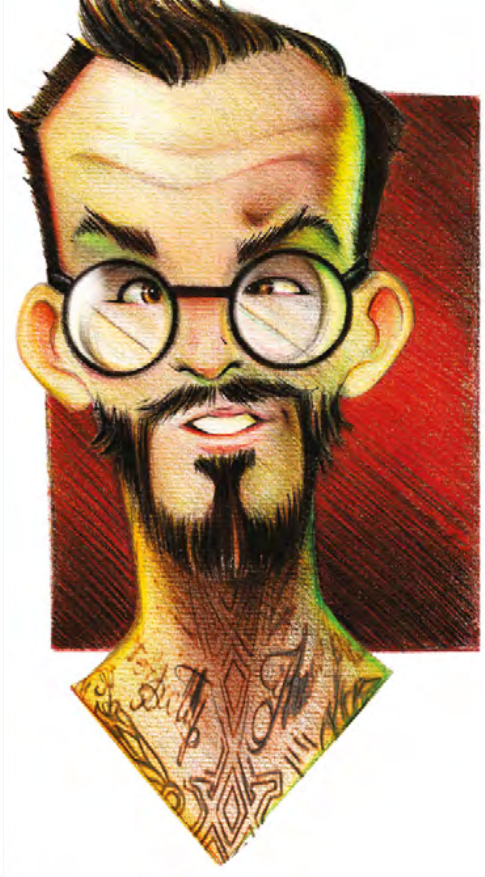

UFC
UFC
Silvio Silva
2014
Deus é Fiel
WANDERLEI SILVA



.Enos Ometto

Seu primeiro contato com a leitura foi através dos quadrinhos. Querendo contar suas próprias histórias, decidiu estudar ilustração e quadrinhos. Foi assim que conheceu a ESA Escola Studio de Artes, onde descbriu outras formas de trabalhar com o desenho.
Em 2002, começou a atuar como ilustrador e professor de desenho. Trabalhou em áreas distintas, desde tatuagem até caricatura, passando pelo mercado editorial, graffiti, workshops e quadrinhos. Atualmente, é ilustrador freelancer, professor na ESA, onde antes foi aluno. Além disso, produz quadrinhos de forma independente.

Contatos
Facebook: www.facebook.com/enos.ometto
E-mail: enos.contato@gmail.com

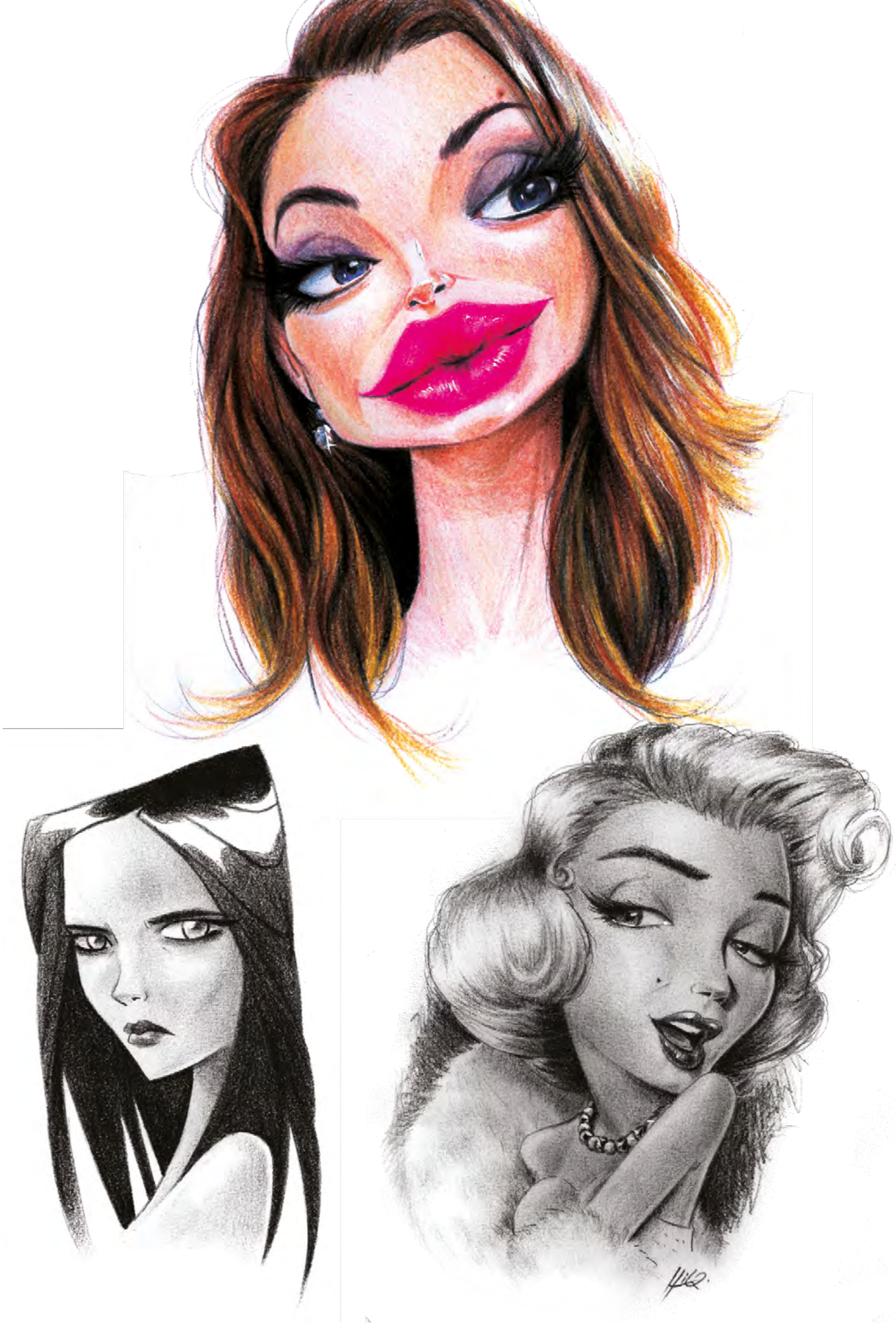


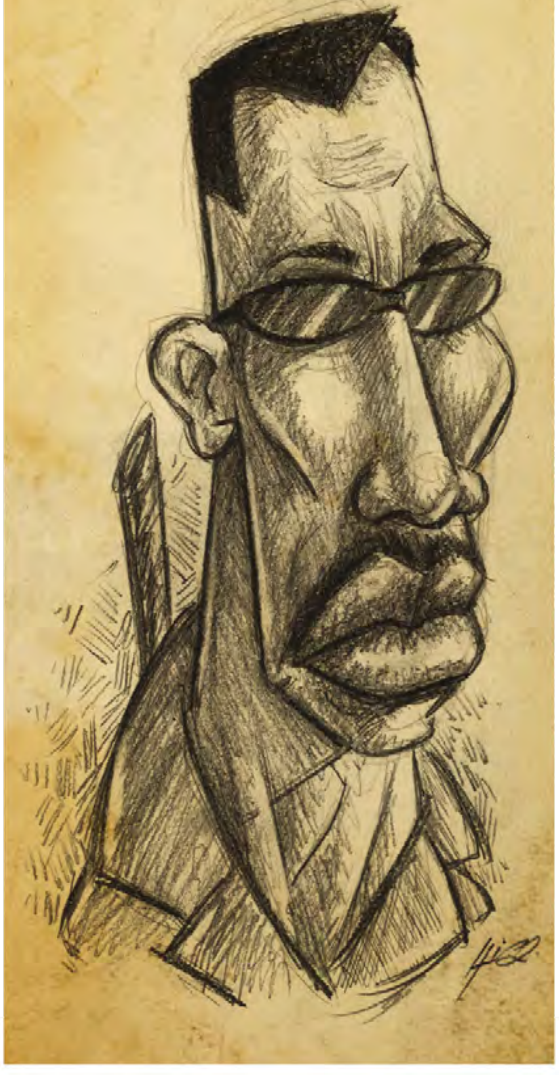
ENOS
Ometto

Henrique Lima

O interesse de Henrique Lima pela arte iniciou-se muito cedo. Depois de ter se formado na ESA Escola Studio de Artes, começou a trabalhar profissionalmente aos 18 anos. Atuou como freelancer em diversas áreas, como criação de logotipos e cartões de visita, ilustrações, desenvolvimento de séries para tatuagens e backgrounds para um projeto independente de animação entitulado "GP – Garotos Perdidos", em 2007. Atualmente, trabalha na ESA como ilustrador para diversos títulos de revistas infantis, prestando serviços para a On Line Editora e trabalhando como freelancer em ilustrações para materiais diversos.

Contatos
E-mail: lima.henrique@hotmail.com
Facebook: www.facebook.com/henriquelimahiq
Site: http://henriquelimaart.blogspot.com.br/





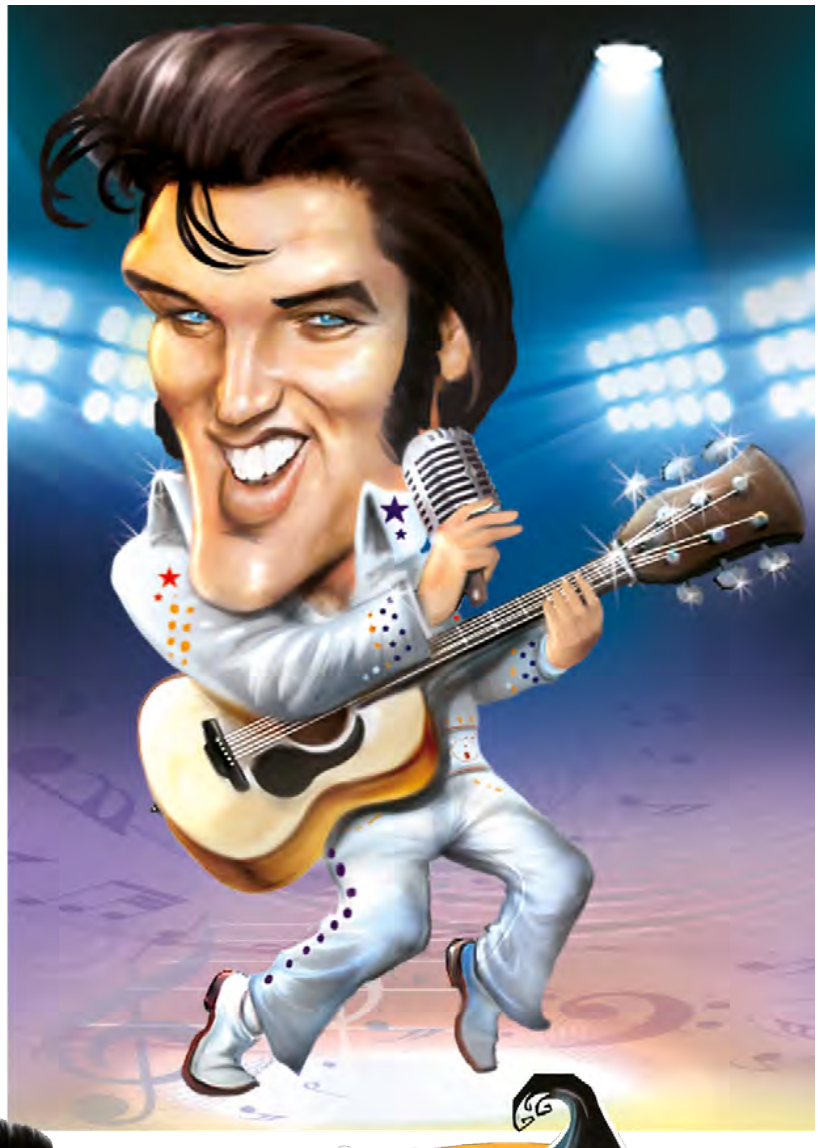
Bruno Paiva

Apaixonado por desenho desde cedo, aos 17 anos iniciou sua carreira artística fazendo quadrinhos e ilustrações infantis. Logo, começou a fazer retratos e caricaturas.

Em seguida, entrou em um estúdio, no qual trabalhou para o mercado de propaganda direcionado com ilustrações. Também produziu materiais para o mercado editorial, fazendo ilustrações e diagramações. Fez algumas séries de tatuagens e, a convite de amigos, logo iniciou nesta área.

Atualmente, é diretor de arte e leciona na ESA Escola Studio de Artes. Teve sua formação artística na ESA, onde fez os estudos para desenvolver sua habilidade. Em quase 20 anos de carreira, trabalhou para agências de publicidade, desenvolveu estampas para camisetas, capas de livros e CDs.

Contatos
E-mail: brunofpaiva@hotmail.com
Facebook: www.facebook.com/bruno.paiva.733



STUDIO DE ARTES

Com mais de 10 anos de existência, é uma empresa dedicada à prestação de serviços nas áreas Editorial e Institucional – revistas, livros, ilustrações, story boards, histórias em quadrinhos, criação de personagens, identidade isual e serviços de design em geral. Sua equipe proporciona agilidade na execução dos trabalhos e uma gama de estilos ou técnicas para os mais diversos segmentos de mercado.

João Costa

FOTO: Bruno Paiva

Bruno Paiva

FOTO: Bruno Paiva

Henrique Silvério

FOTO: Henrique Silvério

Fausto Lopes

FOTO: Bruno Paiva

Henrique Lima

FOTO: Henrique Lima

Enos Ometto

FOTO: Bruno Paiva

Adrielly Gomes

FOTO: Adrielly Gomes

Carol Sartori

FOTO: Carol Sartori

Giovanna Perin

FOTO: Giovanna Perin

Marcelo Assunção

FOTO: Marcelo Assunção

Leandro Silva

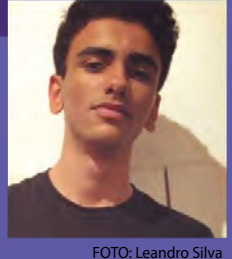


FOTO: Leandro Silva

Elvis oliveira

FOTO: Bruno Paiva

DESENHO

Desenvolva
a técnica e torne-se
fera na arte!

Objetivos:

Desenvolver a percepção visual do aluno, preparando-o para enfrentar e resolver as dificuldades do desenho. Estimulando assim, sua capacidade para a criação de um estilo próprio.

Pontos:

- Percepção visual
- Composição
- Luz e sombra
- Retratos
- Figura humana
- Animais
- Plantas
- Perspectiva

Outros cursos:

- Desenho artístico
- Ilustração digital • Arte kids
- Pintura em tela • Design gráfico
- História em quadrinhos • Mangá
- Anatomia e ilustração • Arte urbana

Escola Studio

www.escolastudio.com.br

www.facebook.com/esa.escolastudio

Unidade Santo André: Avenida Utinga, 1157 - Santo André - SP (11) 4997-0172

Unidade Mauá: Rua Manoel Pedro Jr, 11- Mauá - SP - (11) 4309-5030